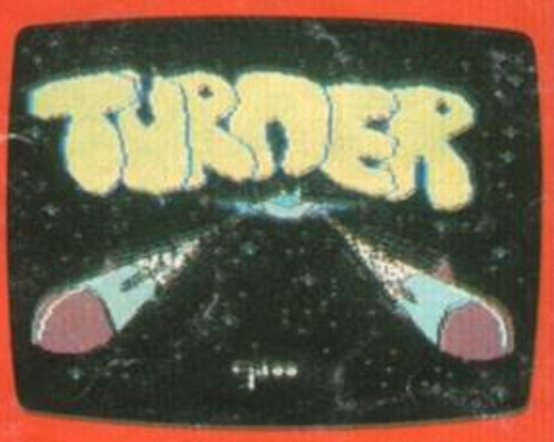
NEW

SPECIAL PLAYGAMES

20 GIOCHI

MENSILE - N. 18

CBM 64



SPECTRUM 48K

FAST LOADING
"BITURBO"

DISGUSTOSI ALIENI

Chi gioca da tempo con il 64 o lo Spectrum ha imparato a proprie spese ad odiare gli alieni, quelle immonde bestiacce che abitano le galassie e sono sempre pronte ad infiltrarsi sul computer uccidendo e dando fastidio. Anche gli ultimi giochi più gettonati del momento hanno gli alieni come grandi protagonisti in senso negativo. In questo numero presentiamo alcuni tra questi videogiochi "terribili". Captain Blood è forse tra i giochi più "scorrevoli" in quanto vi lascia girovagare tra le galassie senza obbligarvi a sparare grandi raffiche di laser. Gli altri giochi (Fusion, Mainframe e Hawkeye) vi faranno invece rimpiangere di non aver scelto una più cerebrale avventura..

IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

Inviare curriculum a: Special Program - SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/89401531
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

New Special Playgames N. 18 - Periodico mensile - Marzo 1989 - Edizioni SIPE s.r.l. Via Ausonio, 26
20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 537 del 16/7/1987
Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A.
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica '85 Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A

4	FUTURE MOTO	100
5	WAR HAMMER	66
6	TERMINATOR	61
7	DEFENDA	60
8	DARDI	52
9	TURNER	50
10	PLATFORM	50
11	SUB HUNTER	47
12	CREEP HOUSE	53
13	MONSTER	50

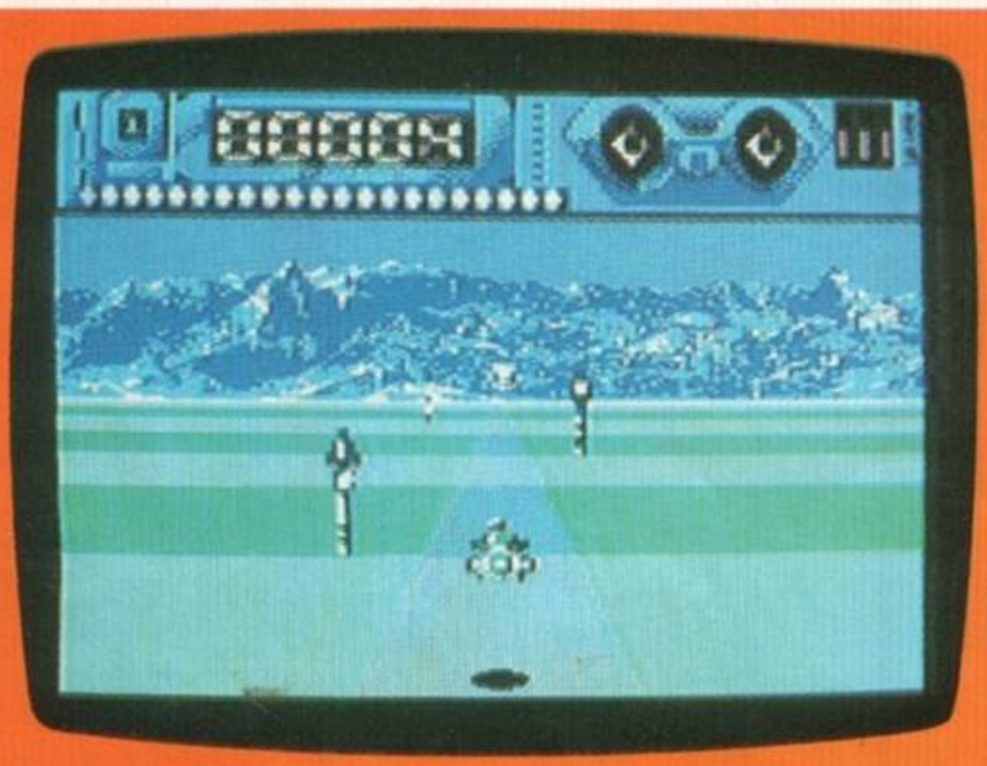
SPECTRUM LATO B

	AFRODITE
	SPECTRUM S.O.S.
	ROBOCOP
	SNAPES
	MINGY
	BREAK BALL
	THE BIG ESCAPE
	CAPITAN KIRK
	GET HARD
	DUCK LAND

IN QUESTO NUMERO

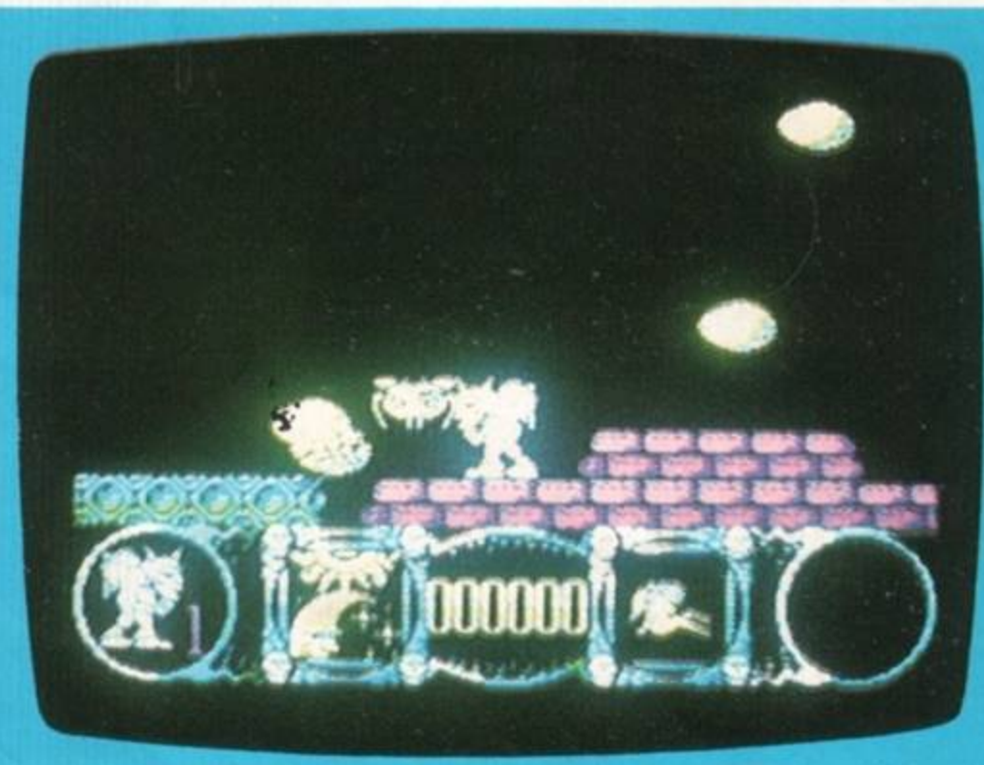
14	Captain Blood e la galassia mortale
18	Fusion: temperatura infernale
21	Mainframe: computer assassino
24	Hawkeye: una razza troppo perfetta

FUTURE MOTO



Ci troviamo sul pianeta Horn, quasi completamente distrutto durante una terrificante guerra nucleare, dove ha la sede un governatore che mira a conquistare i pianeti del suo settore astrale per assecondare le sue mire espansionistiche. Dal momento che non dispone di numerosi mezzi militari cerca di usare l'arguzia per riuscire nei suoi scopi e per mettere in ginocchio il re del pianeta Creeper e ordina perciò ad alcuni suoi seguaci di rapirne la figlia. Ma il fedele Lancer si incarica di sbarcare sul pianeta nemico e liberare la fanciulla. A cavallo della sua potente turbo-moto Lancer dovrà cimentarsi in aspri scontri con le forze nemiche sparando con il suo laser contro i motovelivoli nemici e volando a pochi metri dal suolo superare le varie barriere difensive per giungere all'amata amica.

AFRODITE



Certo che a dispetti te la cavi bene! Uno dei tuoi hobby principali è proprio questo, distruggere le bottiglie con martelli e asce che troverai in giro per lo schermo. Trovarle è assai arduo e riuscire a rompere tutte le bottiglie lo è ancora di più. Infatti a renderti dura la vita, ci saranno mosche, draghi, uova e ragni contro i quali, se vuoi sopravvivere, dovrai ingaggiare una furiosa lotta e, sparando contro di loro, riuscire a sterminarli. Solo così avrai salva la vita e potrai continuare nel tuo intento.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

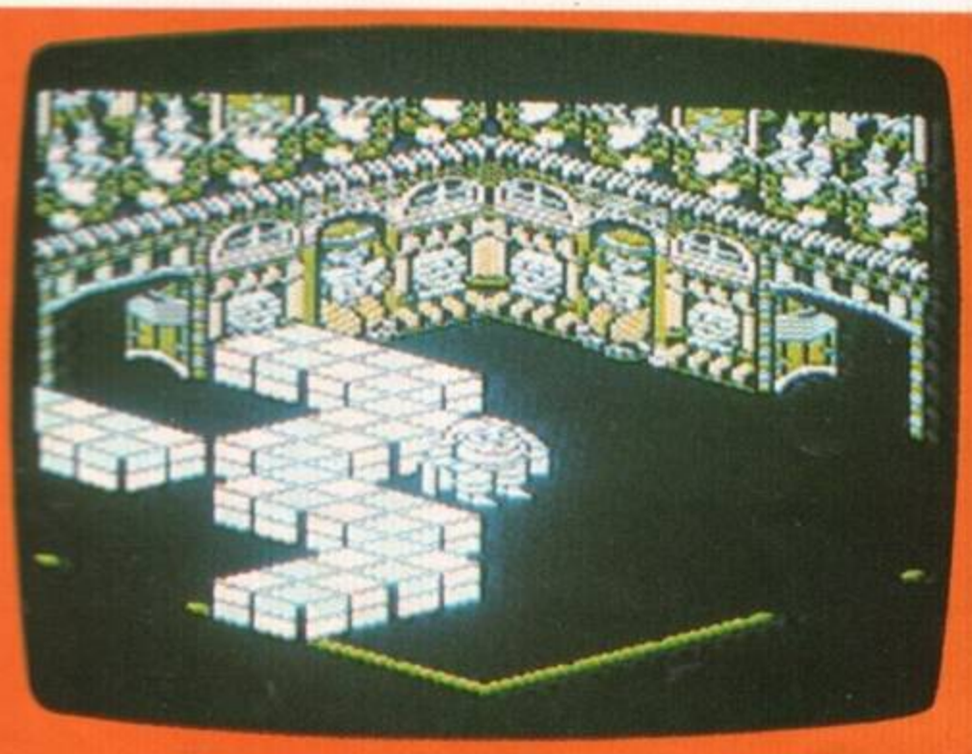
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON

Q	salta
A	abbassati
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

WAR HAMMER



Dopo la guerra delle 4 razze, Helder, il re dei nani, torna al suo castello dove una sgradevole sorpresa lo attende. Le forze del male impadronitesi della sua casa hanno congelato in un piano sconosciuto i suoi cari e imprigionato il castello in un perfido maleficio.
Solo contro le mille creature demoniache e le trappole mortali. Egli dovrà combattere contro il male, ma sa anche che da qualche parte del suo maniero sono celati magici oggetti quali stivali elfici, l'elmetto mistico, il martello da combattimento, la borsa magica capaci di renderlo invincibile e che costituiscono per lui l'unica speranza concreta per poter vincere contro l'enorme potenza dell'ignoto demone. Sebbene si trovi a combattere nel proprio castello sempre per lo stesso strano sortilegio non sarà in grado di riconoscere le varie stanze che gli appariranno quasi sconosciute.

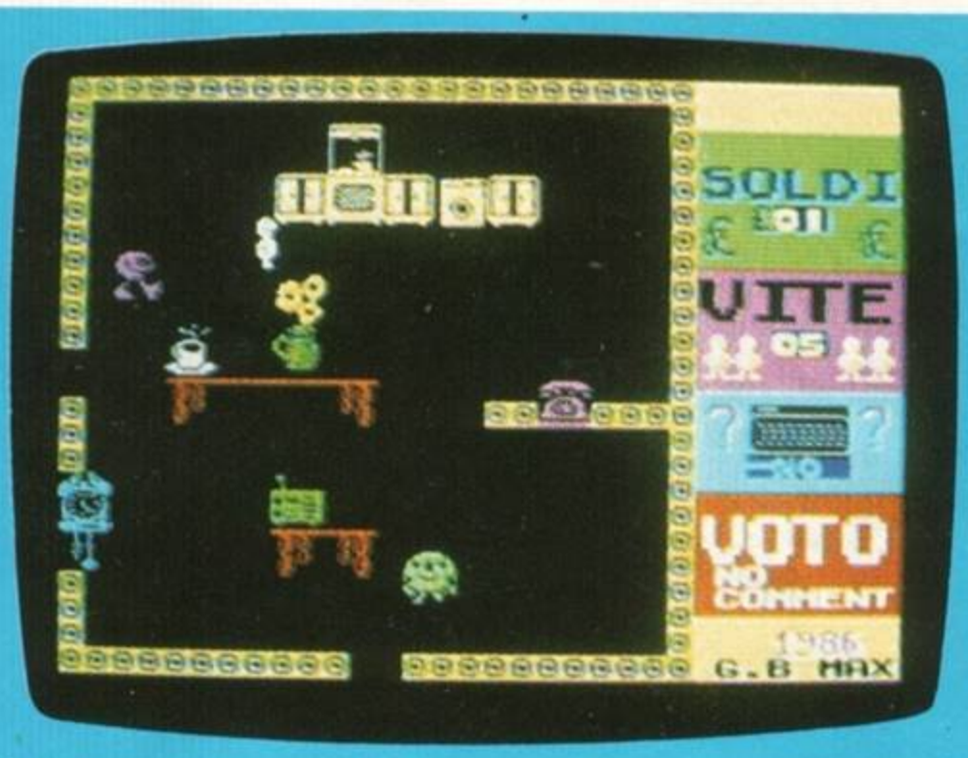
CBM 64

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F7	pąusa sì/no
	situazione personaggio

SPECTRUM S.O.S.

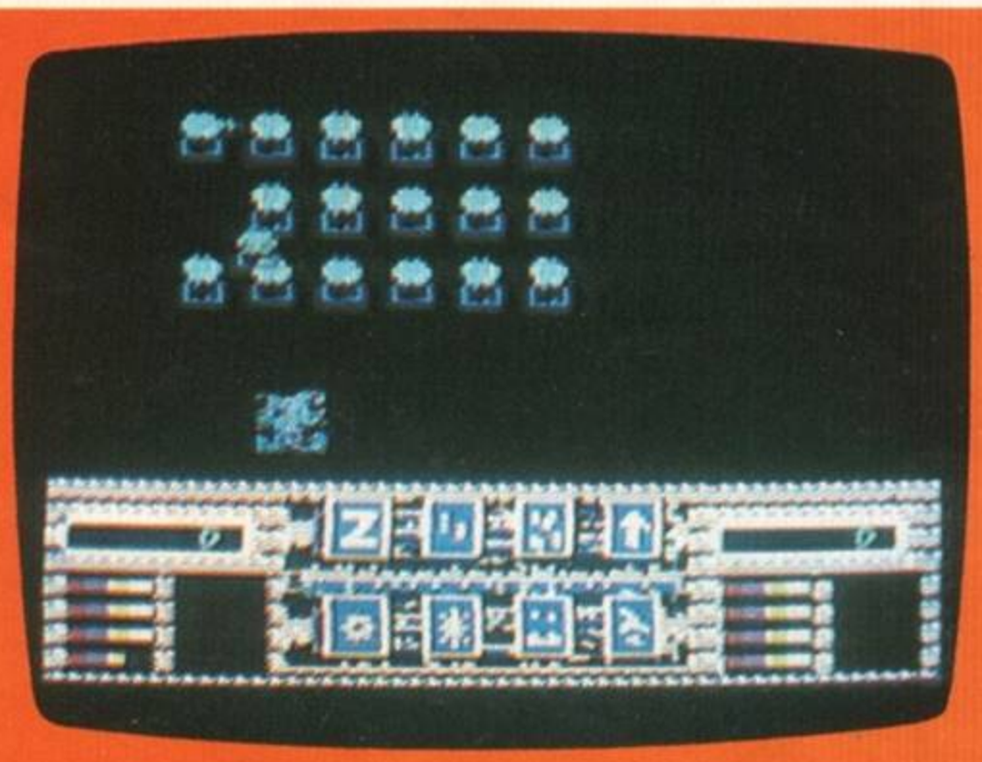


È nato all'interno del vostro Spectrum, vive nel vostro Spectrum.
Vi chiederete: ma cosa sarà mai?
Ve lo dico io, si tratta di un Bit, certo un piccolo caro ma così importante Bit.
Penso che non ci sia bisogno di spiegarvi cosa sia un Bit, visto che tutti sapete più o meno qual è il suo scopo.
Comunque questo Bit è scappato e sta girando nei meandri del tuo Spectrum alla ricerca di una uscita per visitare il mondo, a lui sconosciuto, che lo circonda.
Il suo scopo è questo, girare per il mondo e alla fine, quando ha conosciuto e appreso ciò che voleva, fare ritorno a casa.
Attento però, i pericoli a cui andrai incontro sono tanti e renderanno dura la tua esistenza.
Le varie zone, o stanze, che dovrai perlustrare sono circa 200 e ti assicuro che la metà basterebbe a farti perdere l'orientamento quindi, mi raccomando, ricordati sempre dove sei e dove non sei passato, ai fini di non sprecare troppa energia inutilmente.
Torna presto, caro Bit!

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - CURSORI - INTERFACCIA II

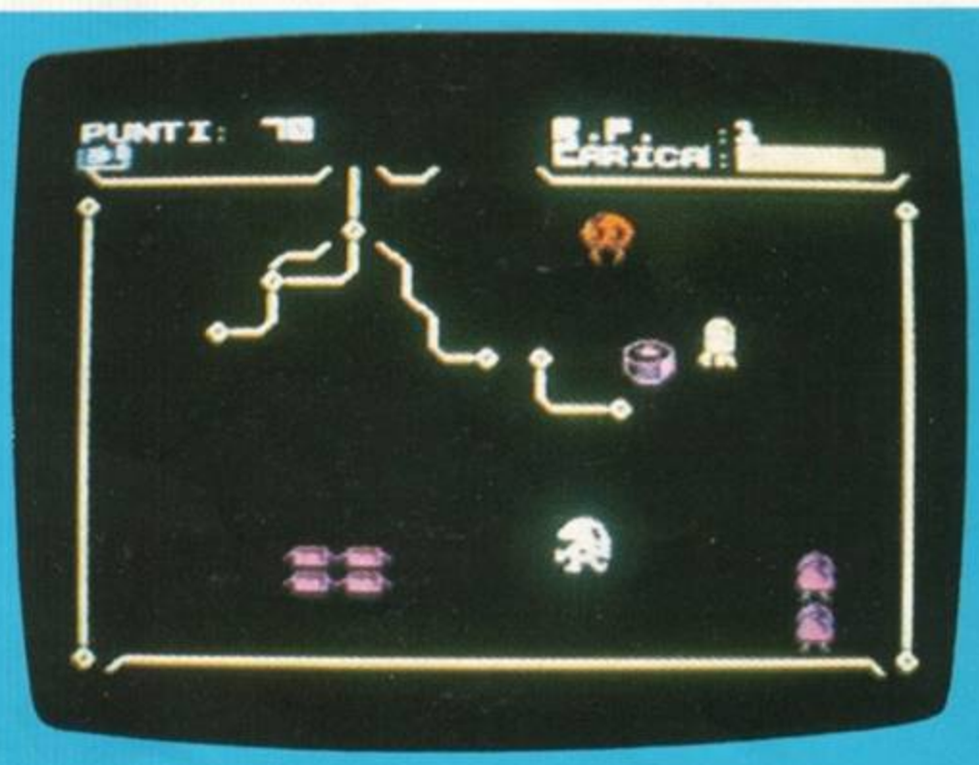
Q	su
A	giú
O	sinistra
P	destra
X	pausa
C	togli pausa
Z	on
CAPS SHIFT	off

TERMINATOR



Il sergente Brackett è solo agli inizi della sua carriera nell'aeronautica imperiale, ma tutto sta a dimostrare che possiede nervi d'acciaio, prontezza di riflessi, fegato ed istinto per diventare un ottimo pilota di caccia interastrali. All'accademia Brackett viene sottoposto ad estenuanti e difficili corsi: dalla scuola di volo, all'istruzione sugli armamenti e sulla struttura dei velivoli, a faticose sedute in palestra che servono per rafforzare la struttura fisica. Ma tutto questo sarebbe inutile se l'allievo non possedesse l'istinto per colpire al volo i nemici e freddarli prima che riescano a colpirlo. Per allenare questo istinto è stato messo a punto un nuovo strumento dove farai esercizio di mira per distruggere gli alieni, che avanzano in ondate successive, senza lasciarci la buccia. Che la forza sia con te!

ROBOCOP



Sì! Ormai la scienza e più precisamente la telematica, è arrivata ad un grado di evoluzione che fino ad alcnui anni fa sembrava irraggiungibile.
Si sono create così forme avanzate di intelligenza artificiale molto perfezionate sotto ogni punto di vista ma senza quel ''quid'' che contraddistingue noi esseri umani: l'anima.
Questo è il nostro robot che andrai ad incontrare in questo gioco, un essere perfetto, o quasi, ma che avrà bisogno del tuo aiuto per compiere ciò per cui è stato programmato.
Aiutalo a svolgere la sua missione, cerca insieme a lui la ''Master Card Key'', questa gli darà il diritto di accedere alla CPU del sistema e di sconfiggere il tiranno che l'aveva segregato a lungo togliendogli la scheda di programmazione e rendendolo quindi inattivo.
Cerca quindi i vari componenti elettronici che servono per ricostruire il robot e avrai un amico caro in più.

CBM 64 TASTI

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - INTERFACCIA

A	su
Z	giú
O	sinistra
P	destra
H	pausa
Q-T	prendi/scopri

DEFENDA

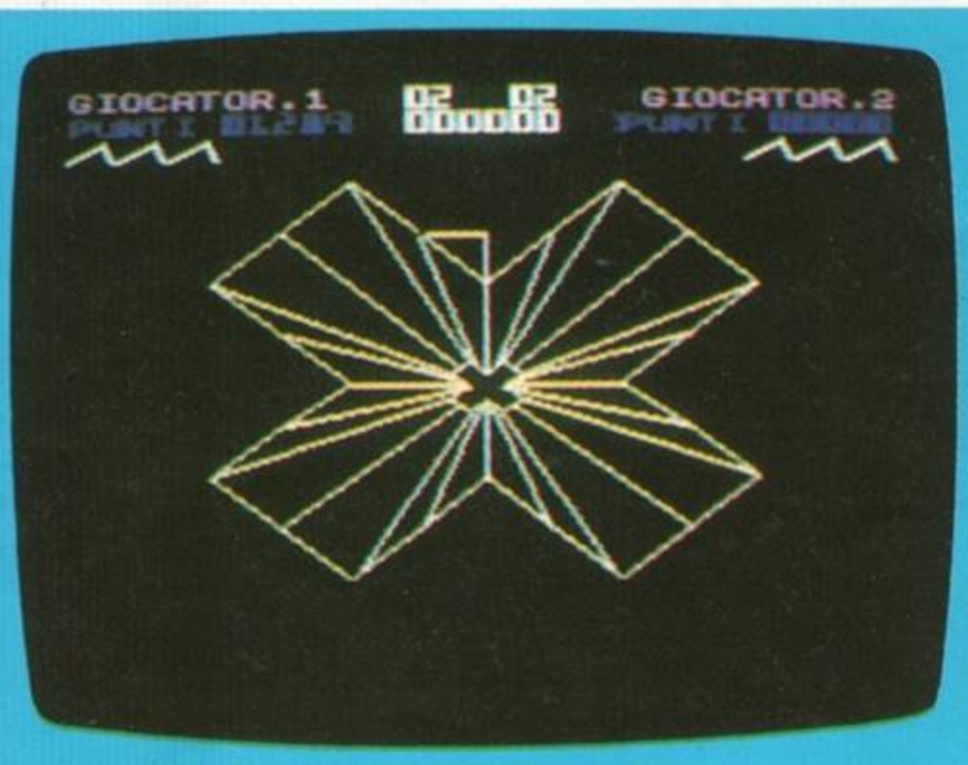
Siamo nell'anno 2058, gli eserciti vinciani stanno attaccando numerosi pianeti tecnologicamente evoluti per appropriarsi della loro tecnologia e dei prodotti del loro lavoro. Ma la confederazione ha istituito delle squadriglie di navette che, pilotate da esperti, pattuglino costantemente la superficie del pianeta eliminando qualsiasi forma aliena tenti di avvicinarsi alle installazioni: infatti gli alieni riescono anche a mimetizzarsi in vario modo per poter nascondersi facilmente a seconda dell'ambiente. Osserva sul radar l'arrivo dei tuoi nemici e attento nella frenesia del combattimento a non colpire a tua volta le installazioni o verrai espulso. Ogni tanto gli alieni distrutti lasciano carburante, bombe o congegni che possono essere utili per aumentare le capacità della tua navetta, raccoglili prima che scompaiano.

CBM 64 TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SHAPES

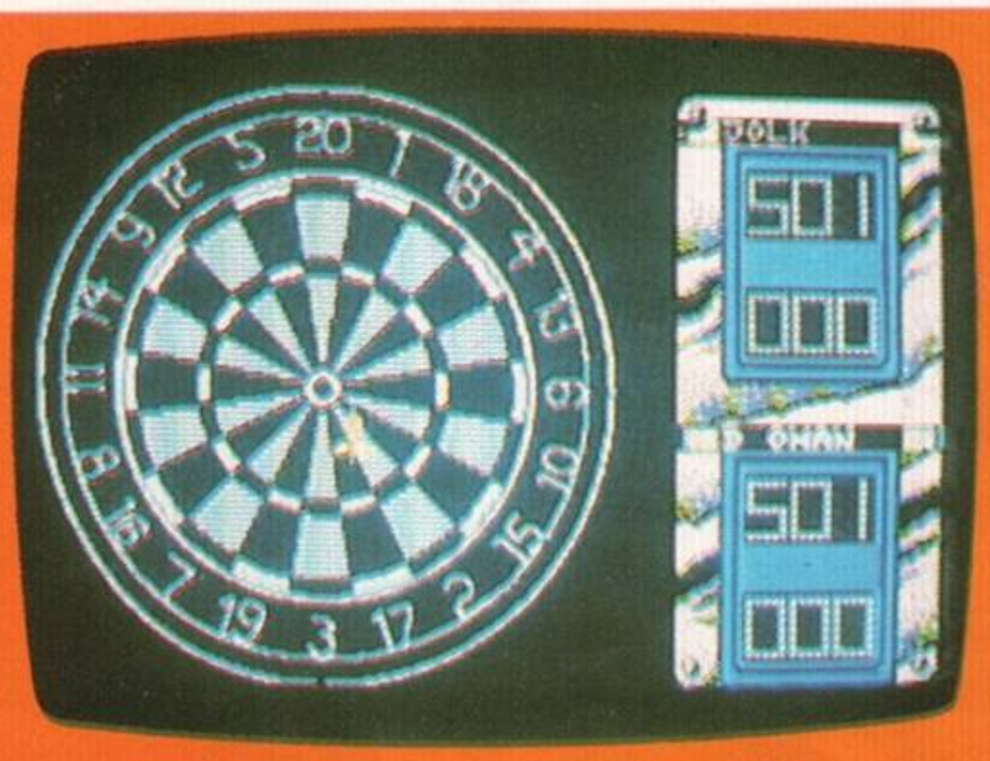


La navicella iperspaziale che ti è stata affidata è corredata di tutte quelle sofisticate armi che ti serviranno per distruggere l'avanzata aliena evitando così l'invasione del nostro sistema solare.
Avrai a disposizione potenti bombe al plasma, le quali verranno sparate sotto forma di normali bossoli ma con un potere distruttivo che ti lascio immaginare.
Hai a disposizione anche un ''super zapp'', con questo potrai sparare delle micidiali granate ad effetto devastante. Attento però il loro numero è limitato per ogni singolo schermo.
Occhi aperti sui pulsar, alieni pericolosissimi i quali sono impossibili da attraversare, ai ''Spirali'', questi viaggiano a grande velocità, ai ''Flippers'' che avanzano impavidi e sprezzanti del pericolo, e ai molti altri ancora che popolano ogni livello di gioco.
Solo quando avrai sconfitto tutti gli alieni potrai passare al livello successivo.
Buona fortuna eroe!!!

JOYSTICK KEMPOSTON - SINCLAIR

E	destra
Q	sinistra
RETURN	fuoco
Z	usa super zapp
1/2	numero di giocatori

DARDI



Il gioco delle freccette da noi non è molto diffuso; ma se vi capiterà di recarvi in Scozia o in alcuni villaggi del Galles troverete che in molti pub questo gioco è molto diffuso. È molto semplice, consiste nel colpire un bersaglio diviso in numerosi settori con delle freccette dalle punte metalliche. A seconda del settore che si colpisce si ottengono punteggi differenti. Il nostro gioco prevede diverse soluzioni, ad esempio una gara con un avversario, in questo caso vince chi riesce a raggiungere il punteggio di 500 per primo. Un'altra prevede una specie di solitario (che può però essere giocato anche con degli amici) e lo scopo è colpire con il minor numero di tiri e quindi nel minor tempo possibile i settori dall'1 al 20. Provatelo e vedrete che vi divertirà moltissimo!

MINGY

La FRS (Federazione Spaziale Ricerche) ha preso in esame l'eventuale possibilità di sfruttare nuove ed interessanti risorse minerarie.
Il compito di svolgere tale ricerca, all'apparenza semplice, è stato assegnato al Maggiore C. Kreyton. Ma purtroppo, come volevasi dimostrare, il posto dove inizia la ricerca è alquanto ostile; centinaia di insetti e altre strane creature cercano di mandare in fumo la tua missione, costata tra l'altro diversi milioni di dollari.
Soltanto tu, armato di un potente laser antimateria potrai riuscire a sconfiggere le pericolose creature e proseguire così la tua missione scientifica.
I livelli sono quattro e una volta che avrai sconfitto gli alieni dai loro attanaglianti attacchi singoli, dovrai allora stare attento ai nuovi attacchi in formazione dove vengono utilizzate, per altro, delle pericolosissime bombe che lasciano poco scampo.
Fatto ciò preparati ad affrontare uno squadrone sempre più veloce nei movimenti e nei loro micidiali attacchi.

CBM 64 TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

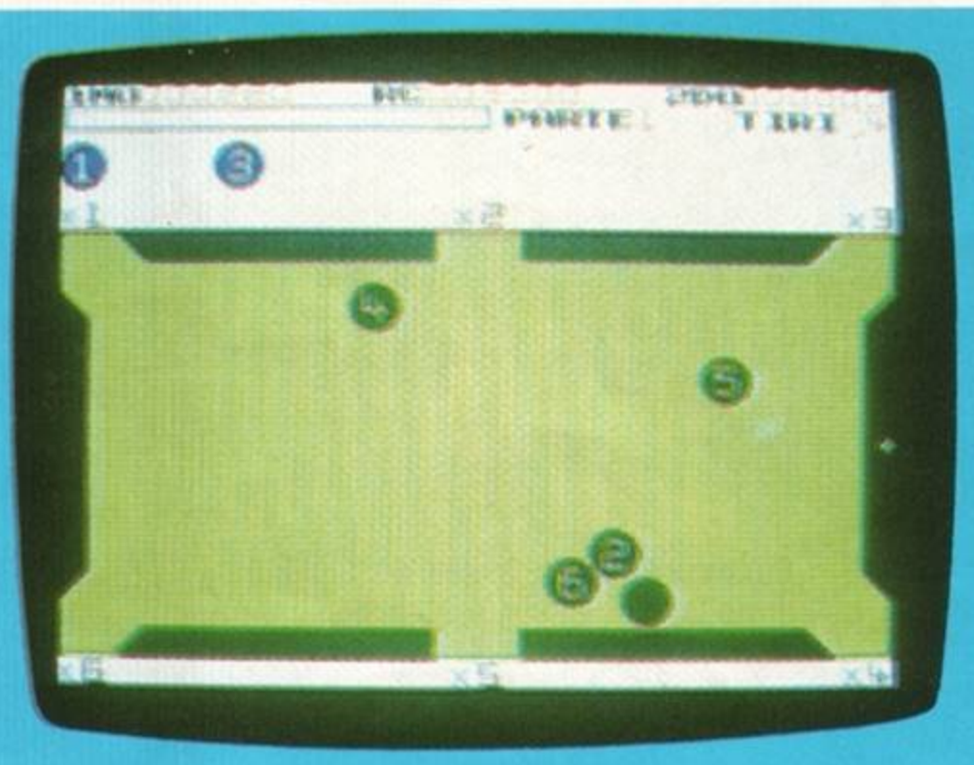
JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - AGF - PROTEK - DK TRONICS

CAPS SHIFT	sinistra
Z	destra
SPAZIO	fuoco

TURNER

La guerra stava per giungere alla fine e sembrava che i nostri commilitoni stessero per essere sconfitti. Le battaglie si erano susseguite sempre più ravvicinate senza che potesse essere possibile alle nostre forze di recuperare il fiato. Ma ecco che finalmente dal comando supremo giunse un'ottima notizia: nelle fabbriche di una famosa industria di elicotteri era stato appena terminato un nuovo velivolo potentissimo dotato di mitragliere e bombe che da solo poteva fare il lavoro di numerosi uomini. Subito il colonnello Callahan si offrì volontario per dare rinforzo alle forze devastate. Scopo del nostro eroe è giungere al quartier generale nemico e raderlo al suolo, ma naturalmente sul suo cammino, oltre a difendersi dagli attacchi nemici, dovrà cercare di distruggere anche le installazioni avversarie. Speriamo che questo elicottero possa essere la nostra salvezza.

BREAK BALL



Benvenuto a break ball una realistica simulazione di gioco che potrai svolgere facilmente.
Per vincere dovrai, usando le sponde e le varie angolazioni che darai ad ogni palla, riuscire a mandare le cinque palle numerate nelle varie buche. Riceverai così un determinato numero di punti, in base al numero della palla che entrerà nella suddetta buca. Attento però, se la tua palla seguirà la stessa sorte della palla colpita allora avrai perso e dovrai rifare il tutto. Cerca di calcolare bene l'angolazione, la forza e tutto ciò che ne segue in modo tale da portare a termine con successo questa entusiasmante partita a biliardo. La vista è dall'alto, quindi hai sotto controllc tutto il campo d'azione sul quale la partita si svolge.
Per iniziare dal menù principale premi il tasto "B" e... buona fortuna!!!

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - INTERFACCIA II

CAPS

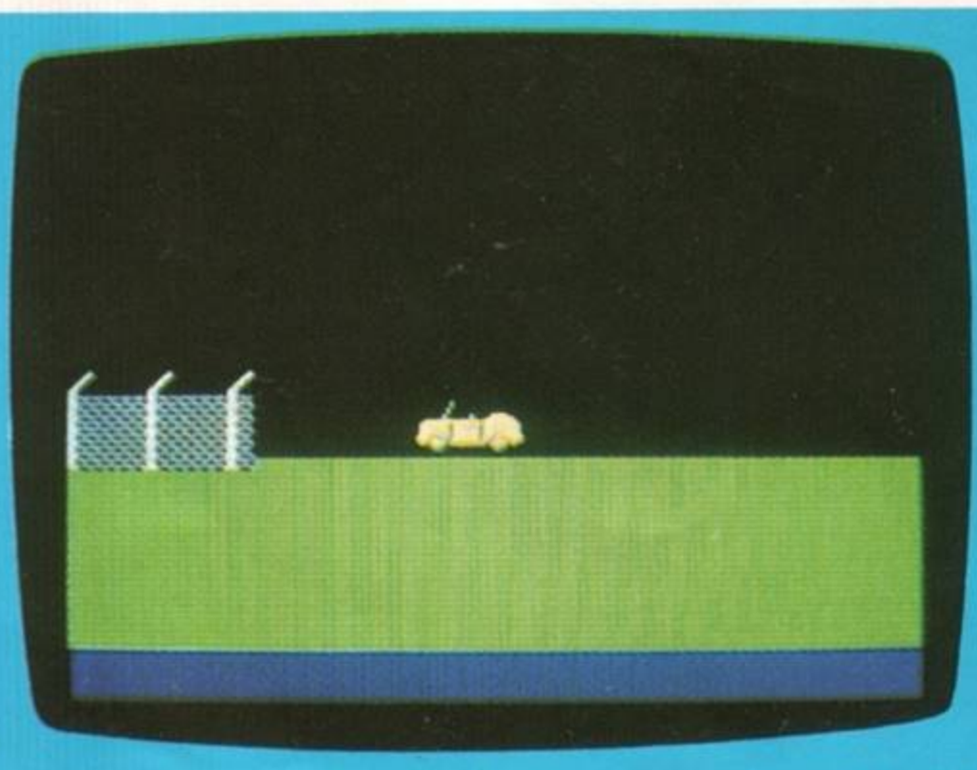
SHIFT + SPAZIO esci

K ridefinisci tasti

PLATFORM

Il nostro amico Frankie è molto goloso di mele, ma anche se di per sé le mele sono innocue e anzi fanno bene, eccedere nel loro consumo può portare a degli squilibri metabolici. La governante di Frankie ha quindi nascosto questi frutti in alto su alcuni ripiani dove il ragazzo non può raggiungerli. Ma Frankie ha deciso di farla in barba alla governante e si è recato in biblioteca dove ha preso un vecchio libro di magie per cercare un incantesimo adatto al suo scopo. Mentre osservava attentamente, ecco la soluzione: trasformarsi in una specie di insetto lievitante per poter saltare da una parte all'altra e raccogliere le mele. Quante ne riuscirà a prendere prima di essere scoperto?

THE BIG ESCAPE



Un misto tra arcade, strategia e avventura dove tu, nei panni di un prigioniero, dovrai cercare, come in un famoso film, di fuggire dal penitenziario che ti ospita ormai da parecchio tempo.
Le possibilità sono assai poche, nessuno c'è mai riuscito prima d'ora, ma tu non hai niente da perdere e tenti l'impossibile.
Dovrai utilizzare i vari tunnel e gallerie sotterranee, eludere la sorveglianza delle guardie e infine cercare e trovare la macchina che ti porterà nel deposito dove potrai depositare ciò che hai accumulato.
Ora, finalmente puoi fuggire e riconquistare la libertà perduta.
Ricordati però di ponderare bene ogni mossa prima di agire altrimenti pagherai molto cara la tua distrazione, ti lascio immaginare come!
In bocca al lupo, ne avrai bisogno!

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

F1 inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Tasti da menù

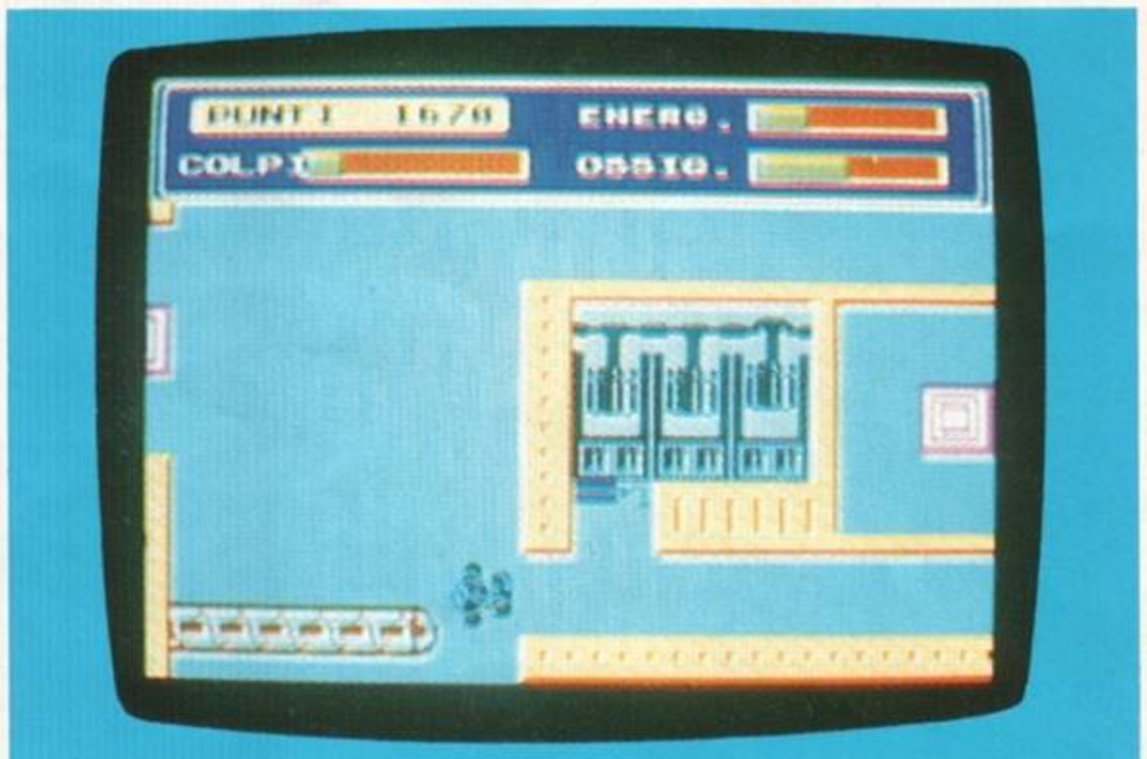
SUB HUNTER

Bobby si è iscritto ad un corso di subacquea e finalmente ha raggiunto il massimo livello di preparazione. Alla scuola gli offrono, vista la sua bravura, la possibilità di iscriversi ad un corso supplementare: cacciatore di squali; lo sprezzo del pericolo e la passione per l'ignoto hanno sempre caratterizzato le decisioni di Bobby e anche questa volta è fermamente convinto che intraprendere questo nuovo corso lo entusiasmerà. Bobby viene quindi fatto entrare in mare aperto dove come prima cosa dovrà infilare le bombe e cercare la pistola a bolle per difendersi dagli abitanti marini, poi il suo scopo sarà trovare tutte le chiavi che gli serviranno per passare i vari settori subacquei, alcune volte dovrà usare le bolle per demolire le pareti di sabbia, per giungere finalmente alla tana degli squali. Qui l'unico modo per eliminarne almeno uno è centrarlo sul naso, se lo squalo morirà Bobby sarà promosso. Ricorda però che ogni tanto dovrai emergere per ricaricare le bombe.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

CAPITAN KIRK



Il nostro amico Capitano Kirk è chiamato a perlustrare lo spazio infinito alla ricerca di nuove forme di vita ma anche di gravi pericoli.
La cosa è abbastanza normale, per quanto normale possa essere una missione di questo tipo, ma i pericoli che andrai ad affrontare sono tanti e non puoi permetterti il lusso di distrarti neanche un attimo.
Hai una navicella armata sino all'inverosimile, e con la possibilità di inserire il pilota robot (Aim).
Hai a disposizione una sola vita quindi dovrai averne cura in modo del tutto particolare e potrai incrementare la tua vitalità utilizzando le varie scorte di energia e di ossigeno.
L'energia può essere reintegrata compiendo, come nella vita reale, delle visite ad intervalli regolari, presso l'infermeria.
L'ossigeno, invece, potrai recuperarlo attorno all'astronave operando tramite delle icone facilmente identificabili.
Occhio all'attacco alieno e, se è il caso, usa il laser-satellite e ogni tipo di arma a disposizione, prima che il loro micidiale attacco indebolisca lo scudo dell'astronave e quindi anche te stesso.
Buon viaggio, navigatore dello spazio.

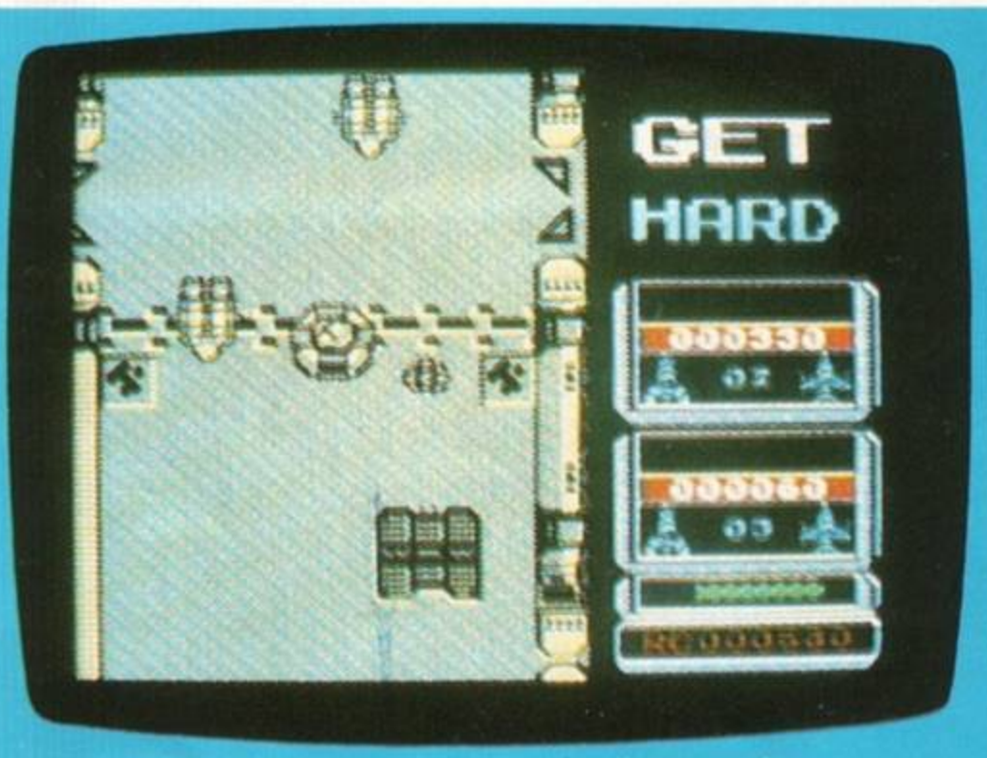
JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Tasti da menù

CREEP HOUSE

Sopravvivere in una casa infestata da fantasmi e altri interessanti esemplari mostruosi non è sempre semplice specie quando questi stufi di servire i mistici padroni decidono di ribellarsi passando al contrattacco. Così un brutto mattino Fantasia scopre che l'amato consorte Mortimer è stato come pietrificato da qualche strano sortilegio. Nella casa infestata da orrende pericolosissime creature succhia-energia la dolce consorte dovrà vagare frettolosamente per ritrovare tutti i mistici componenti della contropozione evitando nel contempo i pericolosi inquilini che cercheranno di succhiarle l'energia vitale e i poteri magici. Ovviamente i suoi mistici poteri costituiranno la migliore arma di difesa e sarà proprio uccidendo i mostri più deboli che Fantasia potrà assorbirne a sua volta l'energia magica mantenendo costantemente elevati i suoi poteri particolari.

GET HARD



Scopo della tua missione è trovare i piani di costruzione segreti della nuova astronave ''Blue Sky 23''.
Alcune spie sono riuscite a scoprire che queste informazioni si trovano sull'asteroide Hercules III e che i roboti operai sovraintendono alle operazioni necessarie per l'approntamento di questo mezzo.
A bordo di una navetta con una capacità di fuoco quasi illimitata, dovrai atterrare prima in una fabbrica, uccidere i robot, e carpire loro i segreti necessari.
Ricorda che non tutti vengono disintegrati al primo colpo, anzi, ci vorranno, per alcuni di essi, diversi colpi prima che periscano del tutto.
Man mano che procederai vedrai comparire, in basso dello schermo, i vari pezzi che compongono logicamente il ''Blue Sky 23''.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

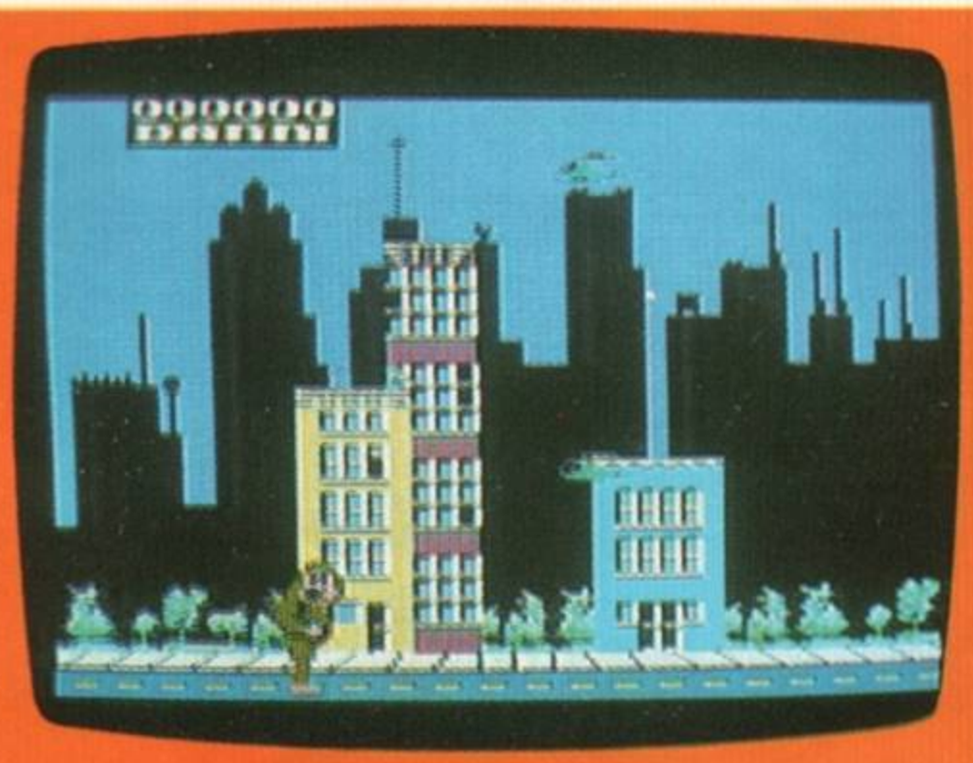
FUOCO	inizio gioco

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Q	su
A	giú
O	destra
P	fuoco
I	sinistra

MONSTERS



Furiosi per essere stati portati nelle metropoli per divertire la gente e stanchi di stare rinchiusi in enormi gabbie senza poter disporre a proprio piacimento della vita, i nostri giganteschi amici hanno deciso di fuggire. Hanno divelto le sbarre ed ora si divertono in un nuovo ed emozionante gioco, che nella giungla non era possibile, demolire a colpi di pugni gli edifici della metropoli per radere tutto al suolo. Invano vengono fatte intervenire squadre di tiratori scelti, che se afferrati dai giganti vengono mangiati, squadriglie di aerei ed elicotteri, i furiosi bestioni sembrano immortali e colpiscono rione dopo rione un numero sempre maggiore di edifici. Ma il sacrificio dei militi non sarà vano, anche questi giganti non hanno vita illimitata ed i singoli danni riescono alla fine ad eliminarli e... sorpresa, alla fine gli enormi animali vengono trasformati in pudichi uomini, che ci sia di mezzo la magia?

CBM 64 TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO per dare pugni

DUCK LAND

Questo appassionante gioco si divide in quattro livelli di diversa difficoltà. In ordine sono: novizio, intermedio, avanzato e, per i migliori: esperto.
All'inizio ti consigliamo di giocare in scioltezza, scegliendo il livello più facile.
Chiamato a salvare il mondo dalla distruzione, dovrai superare non poche difficoltà e, saltando qua e là dovrai sconfiggere i diversi nemici che via via si presentano sul percorso.
Dall'isola di Volcano, dove verrai paracadutato all'inizio del primo livello, fino a raggiungere il pericoloso Darky.
Qui dovrai premere e muovere simultaneamente il joystick facendo fuoco su tutto ciò che si muove.
Attenzione ai sotterranei della città, sono ricchi di pericolo e per te sarà alquanto difficoltoso riuscire ad uscirne vivo.
Noi ti auguriamo con tutto il cuore di farcela fino in fondo ma... ahimè! Pochi sino ad ora ce l'hanno fatta.
Buona fortuna!!!

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

7	avanti
6	indietro
5	sinistra
8	destra
∅	fuoco
P	pausa
Q	esci dal gioco

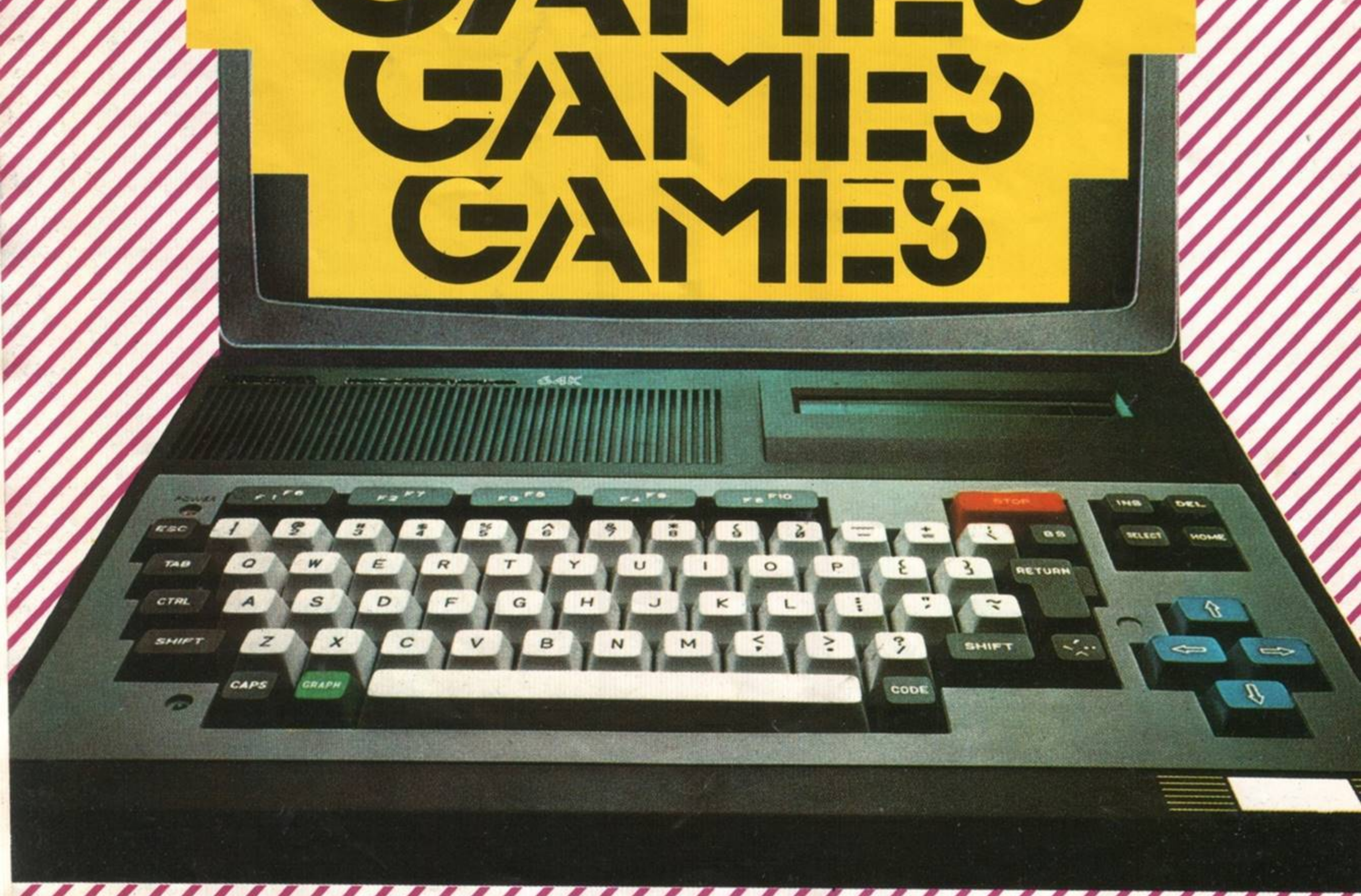
QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

32 PAGINE A COLORI PER IL 64

WAR GAMES GAMES GAMES GAMES

8 VIDEOGAMES FAST LOADING "BITURBO"

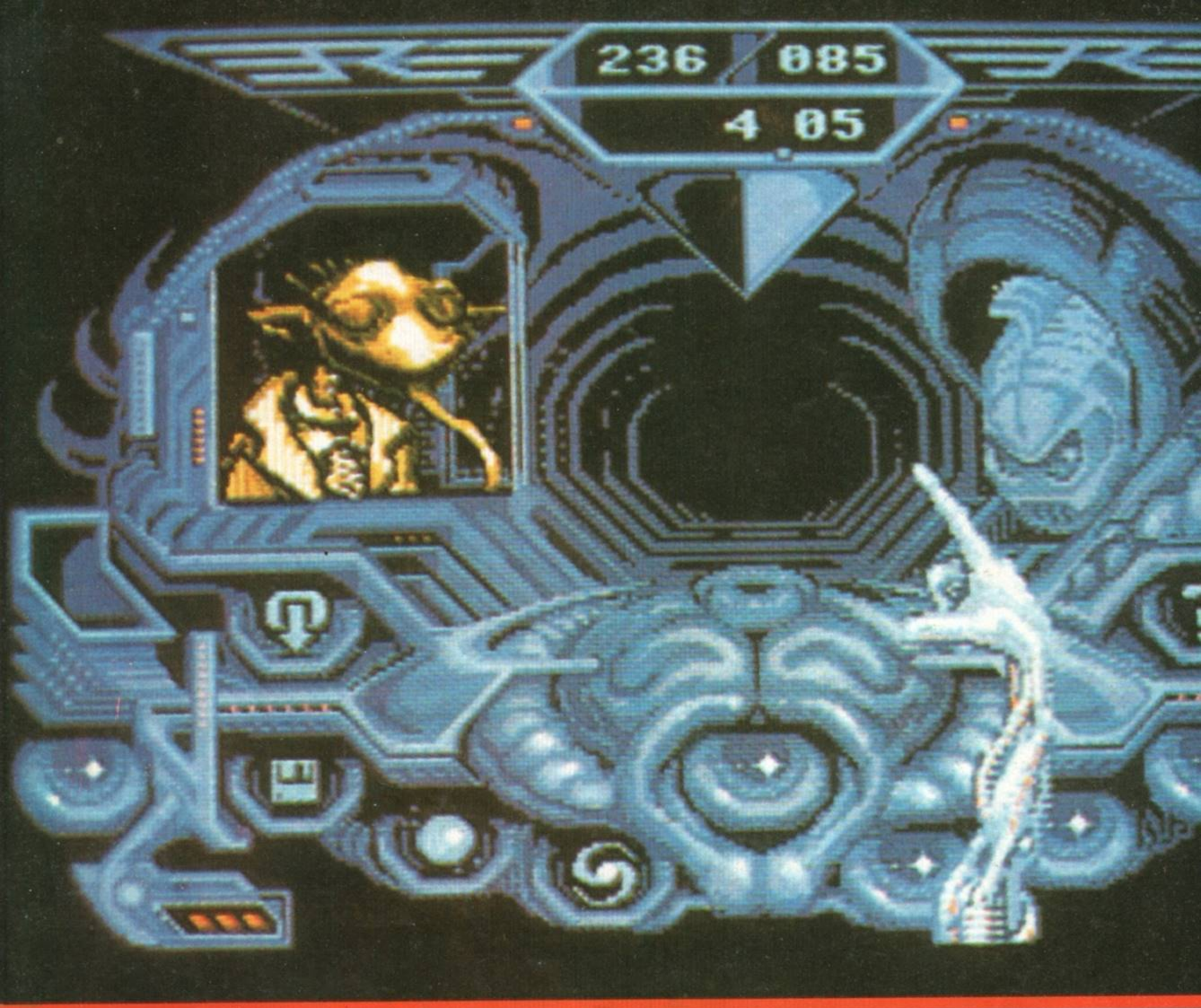


PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

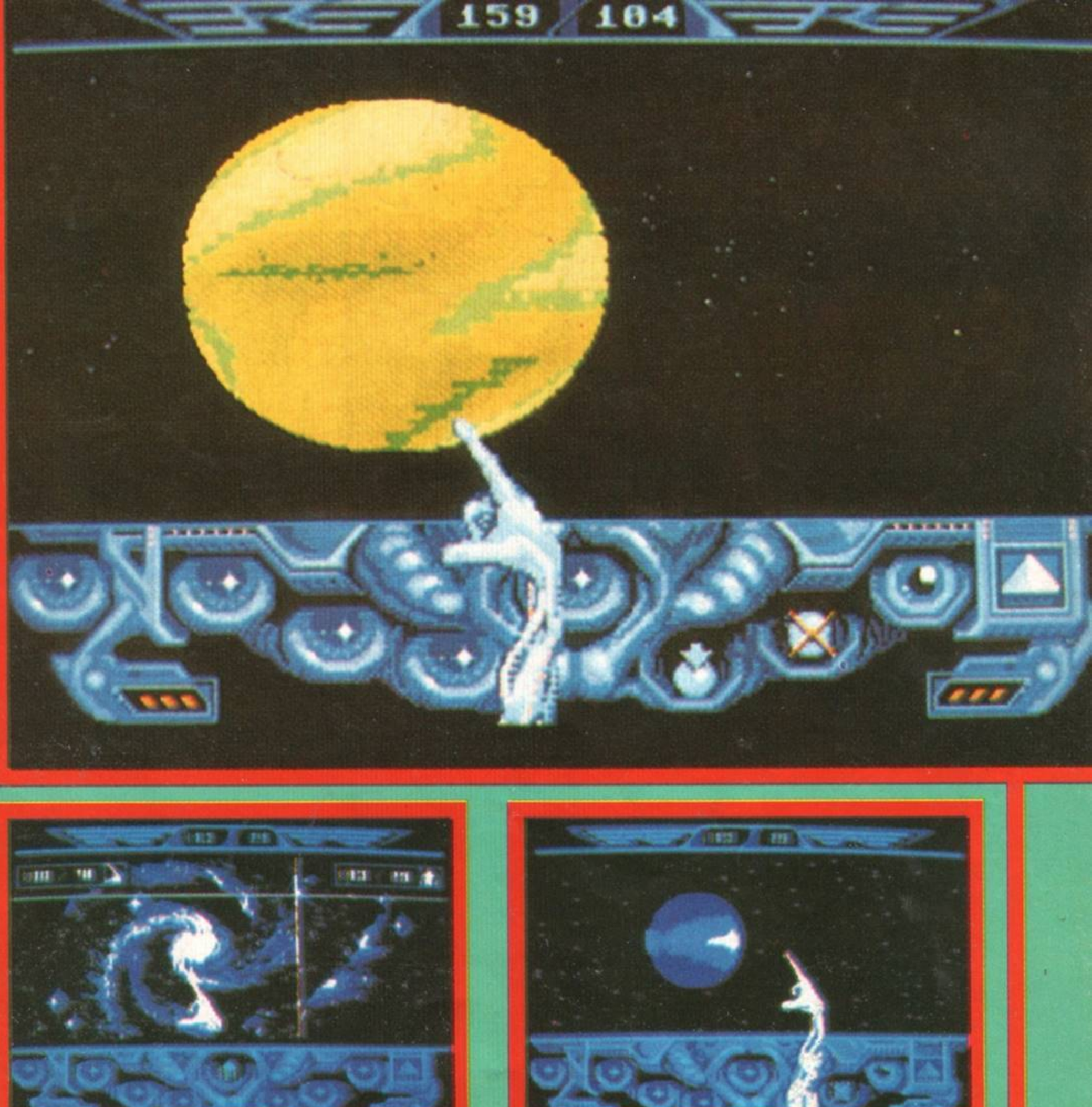
BLOOD CAPTAIN

Captain Blood è apparso quasi un anno fa con la versione per l'St ed ha scioccato tutti quelli che hanno avuto l'occasione di vederlo e sentirlo. La maggior parte di queste meraviglie sarebbe stata impossibile da riprodurre sul 64, ma una sorprendente quantità delle sue caratteristiche principali è arrivata indenne nella nuova versione.

Tu sei Captain Blood, sul punto di imbarcarti in una ricerca galattica di cinque cloni di te stesso che contengono un fluido vitale per la tua sopravvivenza. Poiché la tua galassia è composta da 32.768 pianeti, il fatto di riuscire a scovarli pone almeno qualche problemuccio. La maggior parte dei pianeti è disabita-



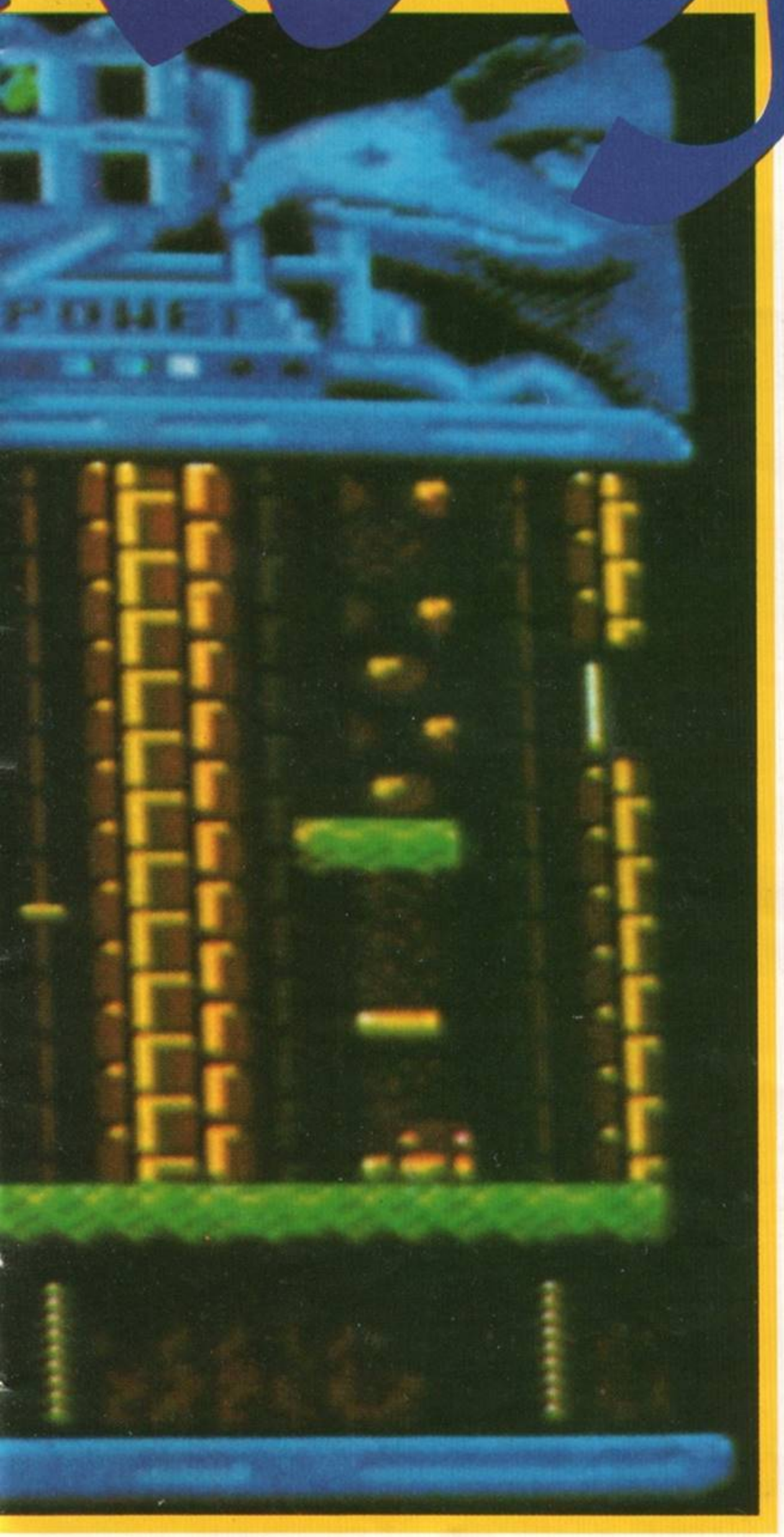
ta, per cui, per facilitarti un po', il gioco comincia portandoti vicino ad un pianeta sul quale la vita è possibile.
Dopo averlo guardato ruotare per un po' vorrai atterrare sulla sua superficie e farti un po' di amici. Mr Blood è troppo debole per riuscirsi a spostare da solo fino al pianeta per cui mandi al tuo posto un Oorxx (un piccolo alieno nato nella tua navicella spaziale). Quando Oorxx vola ad esplorare la superficie rocciosa del pianeta il controllo passa da Blood a Oorxx. Guidato dalle frecce indicative sul cursore puoi farti strada verso un canale al fondo del quale trovi un alieno. A questo punto puoi cominciare una conversazione nella speranza di riuscire ad ottenere alcune informazioni che ti portino nei paraggi dei tuoi cloni.
La caratteristica più interessante del gioco è il sistema "Upcon" che ti permette di conversare tranquillamente con tutte le specie di alieni che ti può capitare di incontrare. Le fras del tuo nuovo amico ti arrivano sotto forma d serie di icone. E se fai scorrere il dito di Bloo su ognuna di loro, ne ottieni la traduzione i inglese. Per dare le risposte utilizzi lo stess metodo, ma in senso inverso; costruisci le tu frasi scegliendo le icone di un lungo panne lo in movimento pieno e le rinvii all'alieno. L prima informazione che vuoi ricevere sono l coordinate di un altro pianeta abitato. Gli ali ni sono però riluttanti a sputare il rospo, pe cui spesso è per te necessario portare avan ti, con una buona quantità di simpatica capa cità di ascolto, una conversazione ben edu cata prima di riuscire ad arrivare all'argomen to giusto.
Alcuni cominciano a parlarti dei pianeti pe colosi, altri ti raccontano che sono tristi e ma laccetti. Ma il più promettente è forse quel che comincia a raccontarti di suo padre ch è stato rapito. Essi sono tutti molto diversi,



vanno da quello intelligente e affettuoso fino a quello repellente e viscido. Le chiacchierate con loro possono essere molto divertenti ma la situazione può diventare un po' frustrante quando rimani a chiacchierare per delle ore senza riuscire ad allontanarti dal solito argomento dello stato sociale degli alieni.
Se riesci ad imitare uno di loro puoi forse ottenere il suo consenso a farsi televezionare sulla tua navicella e continuare così il viaggio con te. Quando decidi di abbandonare il pianeta devi selezionare una destinazione dalla cartina della galassia. Inserisci l'iperspazio e alcuni secondi di sbarrette dai colori scintillanti si mettono fra te e il nuovo pianeta. All'arrivo puoi fare alcune scansioni ravvicinate della superficie del pianeta per scoprire se vi è installato un sistema difensivo e se puoi farlo saltare.
In modo sorprendente, il **Captain Blood** per il 64 sembra aver mantenuto tutta la giocabilità dell'originale (almeno nella versione su disco). Purtroppo la maggior parte del gioco non ha i superbi discorsi e gli effetti sonori delle versioni per i 16-bit, e la musica dello schermo di apertura è un arrangiamento veramente scadente della colonna sonora originale di Jean-Michael Jarre. Ma gli spettacolari effetti grafici non sembrano un pasticcio se confrontati con quelli che si vedono sull'St (e probabilmente anche sull'Amiga).
E tutto questo è perfettamente comprensibile e in vari punti i programmatori hanno convertito il gioco nel modo più accurato possibile. Sarebbe stupido pretendere che il successo del gioco originale non fosse soprattutto dovuto al livello eccezionale dei suoi grafici e del suono, ma qui almeno la giocabilità rimane intatta. Una versione per l'Amiga dovrebbe essere ormai sul punto di uscire. Ma se sogni una bella avventura spaziale, **Captain Blood** è quel che fa per te!

NEW

Hawkeye



Un gioco della Thalamus è sempre qualcosa da prendere in considerazione: ha una buona reputazione per i giochi pieni di azione veloce. **Hawkeye** è stato programmato da un nuovo gruppo di ragazzi che vanno sotto il nome di Boys Without Brain e arrivano dall'Olanda.

Una volta, su un pianeta quasi al limite della Via Lattea, viveva una razza quasi perfetta. Purtroppo per loro, una nazione di pirati nomadi di passaggio è stata sopraffatta dall'invidia e ha invaso il loro mondo, sterminando quasi completamente tutta la popolazione. I pochi sopravvissuti volevano farsi vendetta e hanno costruito una forma di vita sintetica, mezzo uomo e mezzo robot che dovrebbe distruggere la base del nemico e liberare gli ultimi perfezionisti. Ed ormai è arrivato il momento di fare una prova generale del piano. Hai tre possibilità per scoprire chi devi impersonare in questa avventura.

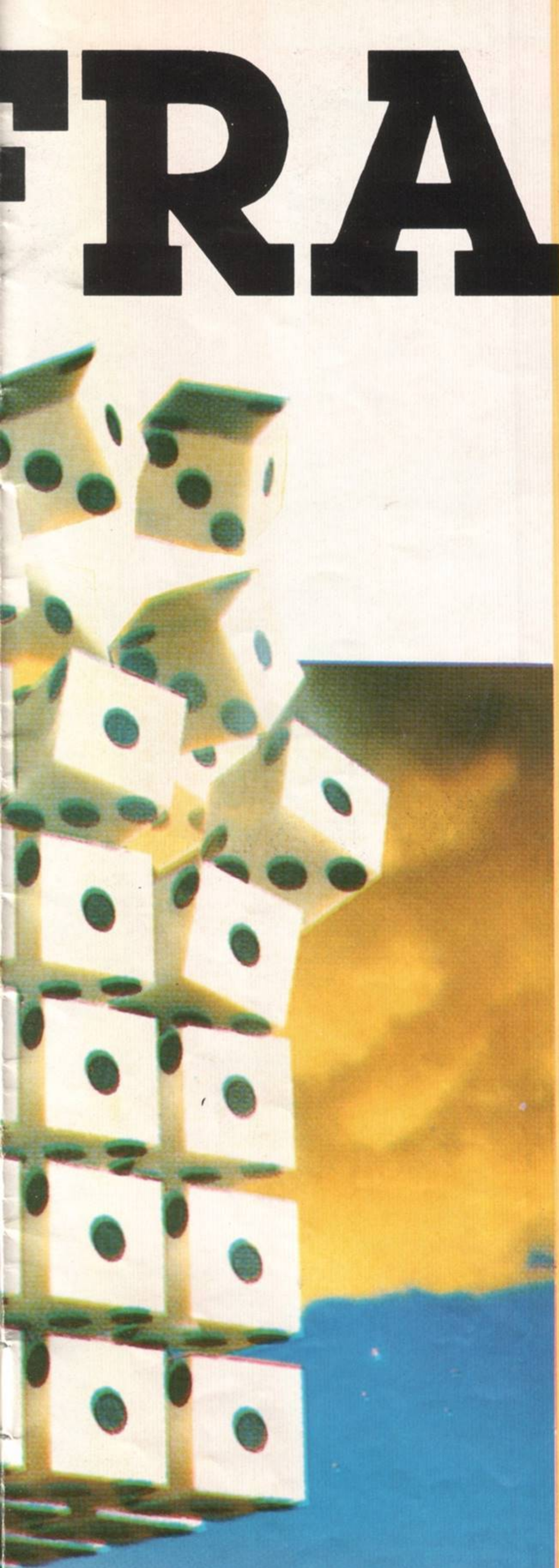
In realtà tutta questa storia sulle razze perfette e i pirati nomadi non ha niente a che fare con il gioco, ma almeno ha dato del lavoro agli scrittori dello scenario per cui penso che

non dovremmo sbatterli via così semplicemente. **Hawkeye** è quella creatura mezzo uomo e mezzo robot e spetta a lui raccogliere tutti i pezzi di un puzzle da ognuno dei dodici livelli del gioco.
Degli alieni di generi diversi si accostano al potenziale eroe, rubandogli qualsiasi cosa da toccare. Il secondo grande pericolo per la salute di **Hawkeye** sono i buchi senza fondo fra una piattaforma e l'altra. Per raggiungere i pezzi del puzzle viene aiutato dai due occhi di falco che si trovano nella parte superiore dello schermo. L'indicazione sulla posizione del pezzo che devi raccogliere ti viene data dal lampeggiamento dell'occhio destro, se s trova verso destra, e di quello sinistro in ca so opposto, finché non lo raggiungi. Se li tie ni tutti in mano e corri verso la destra del li vello, passi al livello successivo.
La cassetta a caricamento multiplo fra un li vello e l'altro ha una sequenza semplice ma piacevole di **Hawkeye** che viene ricaricato e ti aiuta a far passare il tempo. In fondo il gio co è una concentrazione di piattaforme a scor rimento orizzontale con una immensa quan tità di colpi che lo insaporiscono a fondo. C'è qualche simpatico tocco di programmazione come lo scorrimento parallasse e altre cose

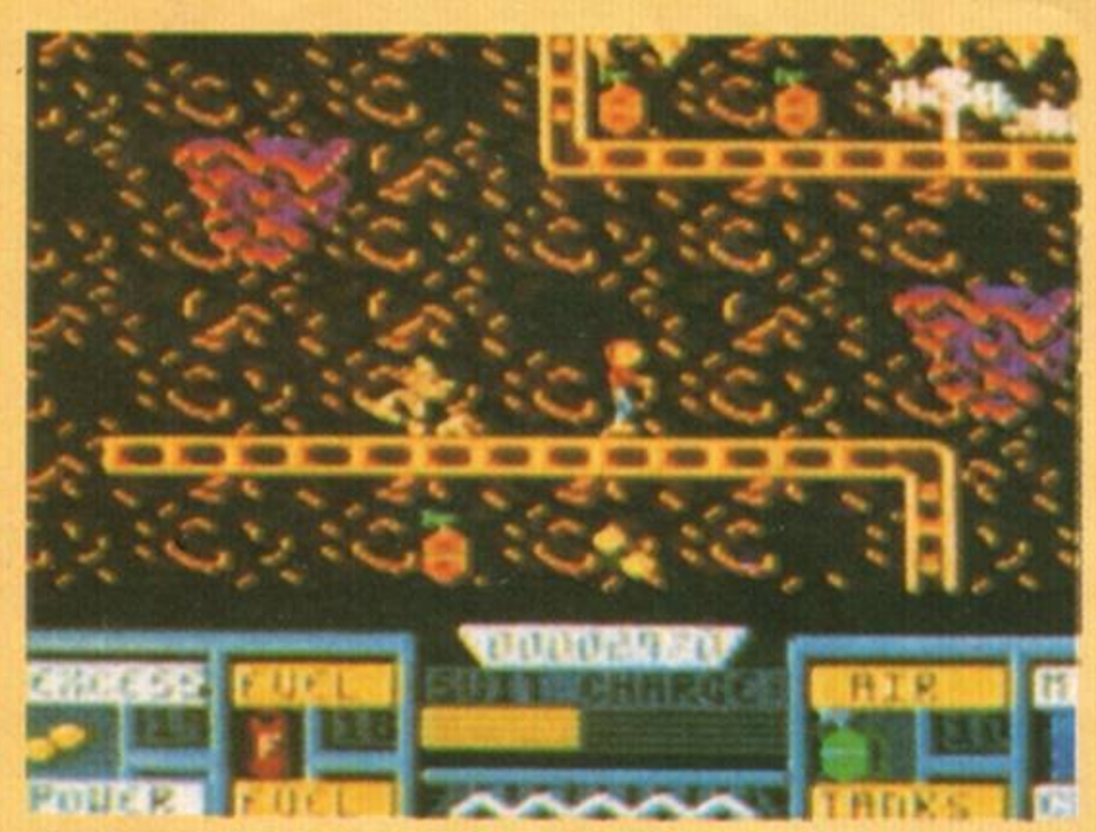
carine. Forse il gioco è simile a molti altri già visti, ma porta il marchio della Thalamus Class.
I grafici sono in generale carini, ma un po' ridotti dalla figura di **Hawkeye** che dovrebbe sembrare un po' più forte per adattarsi con la parte che occupa nello scenario. La musica comprende tutti i suoni che potresti sentire in un pezzo popolare ma non è assolutamente orecchiabile. **Hawkeye** è terribilmente facile da capire, soprattutto perché lo abbiamo già giocato un'infinità di altre volte sotto altre forme, come **Gryzor**, **Green Beret** o **North Star**.

MAIN

TRAME

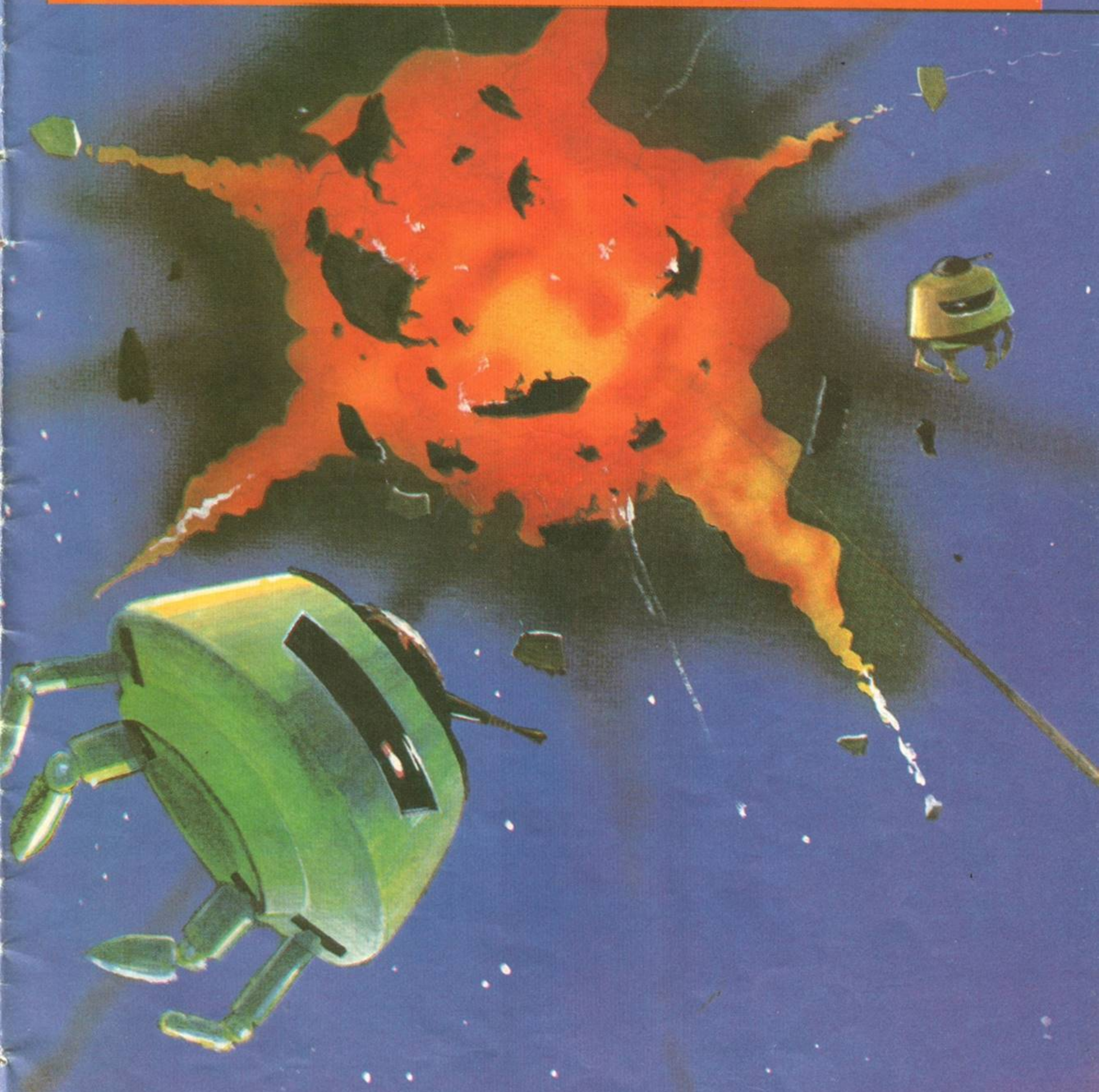


Non molto avanti nel futuro, la tecnologia ha permesso che tutti i computer del mondo fossero collegati fra di loro con una enorme convenienza (sembra proprio una buona idea!). Un sistema di controllo principale conosciuto con il nome di computer TriComplex è stato quasi completato e dovrebbe essere installato in modo da prendere il controllo di tutta la rete già esistente, trasformandola nel sistema di computer più potente che sia mai stato visto al mondo.
Poco dopo la sua installazione, il TriComplex ha però cominciato a pensare a se stesso. Dopo essersi letto completamente i libri digitalizzati della sua storia si è molto preoccupato per la frequenza delle guerre che si sono verificate nella storia della specie umana. Sentendosi molto poco convinto delle sue possibilità di sopravvivenza decide di eliminare l'uomo, salvando quindi se stesso. Utilizzando un satellite ad alta tecnologia, hai avuto l'incarico di disattivare TriComplex. Scendi a terra dal tuo satellite, spegni i quattro interruttori di energia e avrai salvato la specie umana.
Mainframe comincia con te a bordo di Orbiter (il satellite). Orbiter è fatto da due schermi a scorrimento orizzontale e ospita un computer, un adattatore di potenza e alcune piattaforme per un po' di allenamento. La tua figura è un personaggio semplice ma ben animato, bordato da una spessa linea nera. Ha la tendenza a scivolare prima di smettere di correre, per cui il suo spostamento sulle piattaforme richiede un po' di allenamento prima di essere perfezionato.
Se tieni premuto il tasto di fuoco fai apparire un pannello di controllo, il cui primo uso è di farti spedire sulla Terra.
Una volta che sei arrivato sulla Terra puoi cominciare la tua ricerca degli interruttori di energia. Sono naturalmente fuori dalla portata delle tue braccia, sul fondo dell'Oceano Pacifico. Lungo la tua strada devi catturare i laser di TriComplex che stanno cercando di fa-



re di tutto per mandare Orbiter a farsi friggere. Distruggili e TriComplex invierà un robot per la manutenzione che cerchi di aggiustarli, e così ti ritrovi ad avere sempre qualcuno alle calcagna. Le unità scan possono essere fatte cadere vicino ai laser e anche televezionate se sorprendi la loro ricostruzione.
Puoi trovare i simboli di energia in giro un po' dovunque e puoi utilizzarli per aumentare l'energia del tuo scudo e della pistola oppure essi possono essere trasferiti a Orbiter in modo da poterla conservare intatta. Fra gli altri rifornimenti puoi trovare tre dispositivi che ti aiuteranno più avanti. Una unità aerea serve come pacchetto jet, un'unità terrestre ti fornisce un carro per far forza fra gli alieni e l'unità d'acqua ti permette l'esplorazione subacquea.
Una miscela di piattaforme e di azione di avventura può funzionare molto bene, è già stato dimostrato da **Impossible Mission**. L'azione delle piattaforme di **Mainframe** non è forse buona come avrebbe dovuto essere. I grafici sono semplici e spesso trasandati e in alcuni punti la programmazione è un po' fiacca. E anche i rompicapo non sono complicati come avrebbero potuto essere. Il suono è veramente scarso, sia gli effetti sonori che la musica sono veramente troppo semplici per gli standard dei nostri giorni.
Mainframe è un tentativo lodevole di fare qualcosa di diverso, ma potrebbe sembrare un gioco di due o tre ani fa. Nell'insieme, in fondo, funziona abbastanza bene e chi cerca un tipo di divertimento di un genere un po' insolito può probabilmente farci un pensierino. ●

Fusion



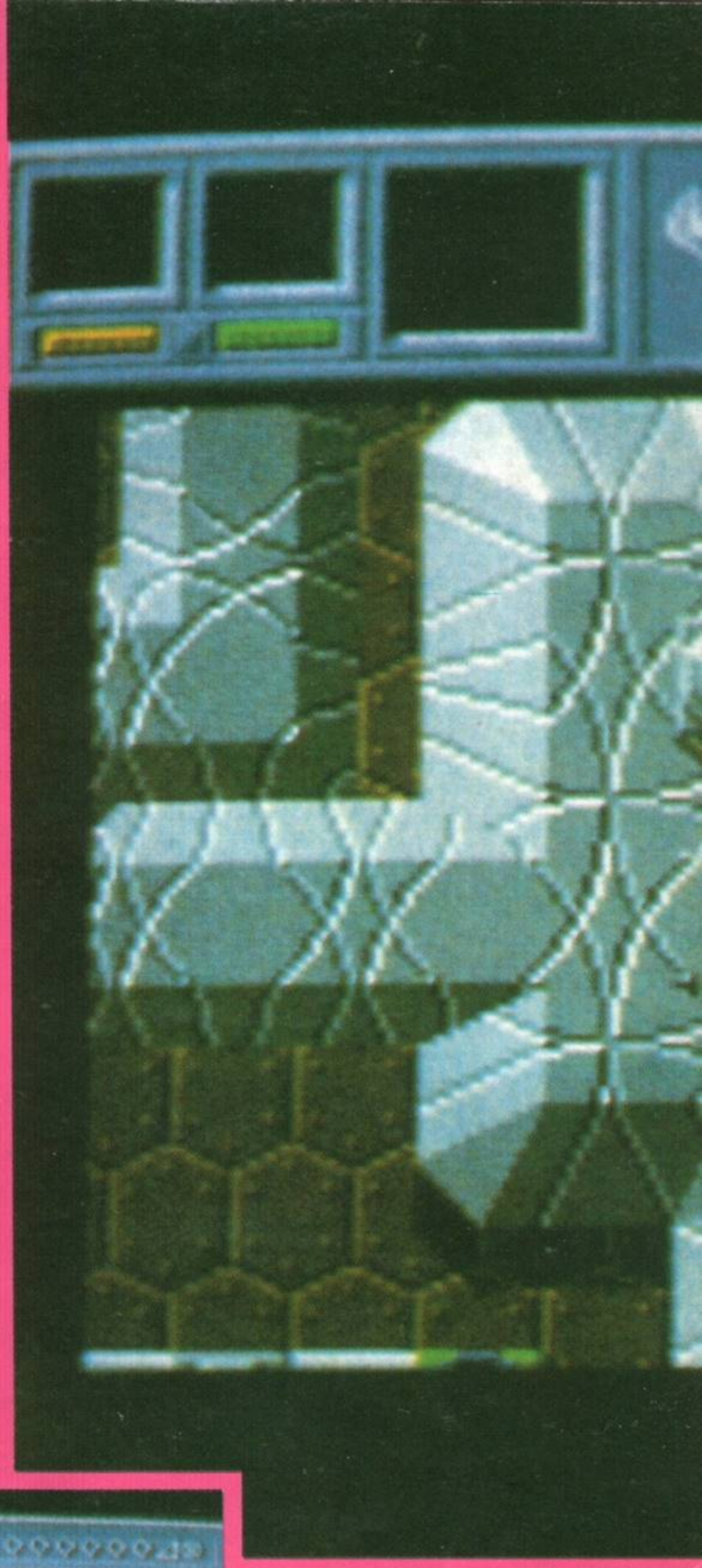
Ed ecco finalmente un cambiamento carino e piacevole. La Electronic Arts ha lasciato da parte il solito scenario nel quale vagare, dicendo direttamente al giocatore che **Fusion** è un gioco nel quale esso si ritrova ai controlli, ma non si tratta in nessun modo di una simulazione futuristica. Compito difficile per quelle poche persone al mondo che leggono realmente i romanzi che accompagnano i giochi, ma buone notizie per tutti gli altri!

Il tuo obiettivo è di raccogliere tutti i pezzetti di bombe nei numerosi livelli alieni. Parti in una piccola forza aerea con base a Terra, rotolando per una parte del primo livello. In questa forma sei estremamente vulnerabile a causa del tuo movimento lento e della potenza di fuoco limitata. Fatti strada fino all'aereo e potrai finalmente cominciare il gioco in modo serio.

Nella tua navicella un po' più tradizionale lo schermo ti si muove intorno molto più velocemente, ma molto a scatti. È veramente un peccato vedere che i grafici, che hanno chiaramente richiesto una grossa mole di lavoro e di tempo, non siano al livello dello sforzo richiesto. Nei vari livelli troverai le uscite verso le sezioni più profonde. L'angoscia con queste uscite è che per tornare indietro attraverso di loro ci sono varie serie di serrature e poiché la loro sequenza non è immediatamente ovvia, è richiesta un'ottima dose di pianificazione. Non ho dubbi sul fatto che tu sia in ogni caso in grado di risolverli.

Queste serrature sono piccoli blocchi colorati posti sullo sfondo e da qualche parte nello stesso livello c'è la chiave che corrisponde ad ognuna di loro. Mentre stai lavorando sulle serrature e sulle chiavi, alieni di vari tipi si avvicinano per l'uccisione. Conseguentemente dovrai portare avanti alcune sequenze di azioni shoot'em up per tenere insieme il gioco.

Fusion è molto insolito nella sua miscela di raf-



fiche sparate in modo terribilmente disattento e di puzzle logici pieni di sfide da risolvere. Le due cose funzionano bene insieme ma il carattere dei problemi posti dalle serrature non è forse sufficientemente eccitante per accordarsi alla perfezione con il resto del gioco. Una colonna sonora da corsa esegue bene il suo dovere di aumentare il ritmo generale del gioco con effetti ben riprodotti.
Le figure e gli sfondi di **Fusion** sono estremamente ricchi di colori e dettagliati e questo rende la mancanza di un buon movimento un peccato ancora più grosso. Sono completamente d'accordo per l'inclusione nei giochi d'azione di pezzi che richiedano l'uso del cervello, ma mi piacerebbe vedere quelli di **Fusion** legati al gioco in un modo un po' più naturale di quello realizzato. Ma anche così **Fusion** è un gioco molto divertente e sono sicuro che verrà allietato da una gran quantità di caricamenti da parte dei suoi giocatori.
Mi è un po' difficile dire chi potrebbe divertirsi in modo particolare con questo gioco, per cui ti consiglio di andare a dargli una caricata dal gentile fornitore di software della tua zona. Magari finisci per portartelo a casa preferendolo ai blast'ems assolutamente idioti che riempiono gli scaffali.

QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - GLI ANTENATI
2 - PONZIE
3 - ROCKMAN
4 - BUMP
5 - SPADA NERA
6 - SAVANA
7 - JUMPER
8 - PERLE
9 - LO GNOMO
10 - MATRASS
11 - IDOLO D'ORO
12 - POMPELMO
13 - FREDDY
14 - SUPER CANNON
15 - IL PRESTINAIO
16 - AFRICA NERA
17 - LE 7 PROVE
18 - ATTACCO UFO
19 - BOBO
20 - I MISTERI DELLA GIUNGLA
21 - LAST CAVERNS
22 - NIGHT MISSION
23 - FORMULA 1
24 - GIROSCOPIO
25 - AIR FIGHTER
26 - ESPLORATORE
27 - GUN
28 - OMBRA NERA
29 - ESSE TEAM 2
30 - KUNG FU

LA BOTTEGA DEL CHIPO

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo per C64/128 qualsiasi programma in circolazione a L. 500 cadauno escluso supporto magnetico (ordine minimo 20 prg.). Assicuro e richiedo massima serietà. Offerta incredibile!
Davide Sasso - Via Graglia 16 - 13053 Mongrando (VC) - Tel. 015/666731.

● Cerco ad un buon prezzo il gioco "Super Soccer".
Claudio Mancuso - Viale Castagnola 8 - Catania - Tel. 572658.

● Vendo Commodore 64 + registratore + joystick + 300 giochi, prezzo L. 350.000. Telefonare ore pasti.
Sgalla Lorenzo - Via Panoramica 11 - Ancona - Tel. 33811.

● Vendo CBM64 + reg. 200 giochi edicola a 250.000 lire. Vendo insieme al computer, su richiesta, 19 giochi originali fra questi: Buggy Boy, California Game, Alien Sindrome. Telefonare ore pasti.
Emilio Monelli - Via alla Pietra 1 - Castelnovo Monti (RE) - Tel. 0522/812625.

● Possiedo tutti i giochi in commercio per C64/128 su cassetta e disco a L. 1.000 l'uno esclusi supporti magnetici e spese postali. Quantità minima 10 giochi.
Mario Nardi - Via Copasso 52/C - Tavigliano (VC) - Tel. 015/471671.

● Trovo Rambo II, Quo Vadis, The Pawn, Fist II, Blood'n Gost, Space Ace, Barbarian a max. L. 5.000 caduno.
Panizzon Christian - Via Braida 4 - Almese (TO) - Tel. 9350775.

● Vendo Hercules, 6 pak (vol. 3), Dragon's Lair 1 e 2, The Vendicator, Gauntlet II, Winter Games, Summer Games I e II, Gauntlet I, Indiana Jones, Il tempio maledetto, Platoon, Bad Cat.
Panizzon Christian - Via Braida 4 - Almese (TO) - Tel. 9350775.

● Vendo a 5.000 lire caduno giochi per il CBM64 e 128, giochi come: Isidoro, Gosts'n Goblins, Delta e molti altri. Telefonare ore pasti.
Giuseppe Fabrizio - Via Adolfo Venturi 24 - Roma - Tel. 4271189.

● Vendo magnifici giochi per C64 su disco a lire 6.000 il disco. Posseggo tutte le novità Dizzap come: Last Ninja I e II, Combat School, Salamander, Defender of the Crown, Sinbad e molte altre. Chiedere lista. Max serietà.
Simone Figliè - Viale Carducci 36 - Livorno - Tel. 410460.

● Cerco disperatamente il programma per CBM64 "The lord of the rings". Telefonare ore serali a:
Diego Milano - Via Luigi Corti 1 - Roma - Tel. 5283560.

● Vendo ultime novità su C64 cassetta o disco: Salamander, Typhoon, Pink Phanter, Barbarian II, The Last Ninja II, Arca di Capitan Blood ed altri a sole L. 1.000. Invio lista gratis. Compro o scambio con giochi Street Sport Basket.
Ricci Christian - Via Leonardo da Vinci 89 - Rimini (FO) - Tel. 0541/320747.

● Vendo su C64 cassetta o disco le seguenti novità: Salamander, Typhoon, Barbarian II, The Last Ninja II, Pink Phanter, Daley Thompson Olympic, Arca di Capitan Blood e altri 1000 a sole L. 1.000. Invio lista gratis. Cerco Street Sport Baseball.
Ricci Christian - Via Leonardo da Vinci 89 - Rimini (FO) - Tel. 0541/320747.

● Vendo CBM64 + Drive 1541 + due registratori + interfaccia + mouse + 45 dischetti + 50 nastri, anche in pezzi.
Vincenzo Ungaro - Via Libertà 103 - Aversa (CE) Tel. 081/8903348.

● Vendo programmi originali copiati (novità) su disco o cassetta a 3.000 lire. Programmi provenienti dall'Inghilterra e dagli Usa. Richiedere la lista dei giochi (via posta). Max. serietà!
Ossani Ugo - Via Jacopo da Ponte 45 - 00197 Roma.

● Vendo CBM64 + disk drive + registratore a lire 600.000 (reale 1.100.000). Vendo anche giochi a L. 1.000 sia su floppy che cassetta.
Franco Zizzi - Corso Matteotti - Bevagna - Tel. 0742/360193.

● Vendo Commodore 128 completo condizioni perfette + registr. Commodore C2N + joystick + 450 giochi alta grafica il tutto a L. 410.000 tratt. Massima serietà (solo zona di Roma).
Massimo Scarantino - Via Sarnano 18 - Roma - Tel. 4101043.

● Cerco "Messico '86, Biliardo e Super Star Soccer" su cassetta per C64.
Enrico Baroncini - Viale Stazione 9 - 48028 Voltana (RA) - Tel. 0545-72866.

● Vendo schema del Commodore 64 a L. 5.000 (spese postali a vostro carico). Per informazioni chiamarmi dalle ore 20 e chiedere di Agostino. Vendo inoltre 1600 programmi per C64.
Agostino e Angelo Lubrano - Via S. Leucio 277 - Isernia - Tel. 0865/50145.

● Vendo schema elettrico Commodore 64 originale, dalla Refernce Guide, a L. 5.000 (spese postali a vs. carico). Per informazioni tel. dalle 20 e chiedere di Agostino.
Agostino e Angelo Lubrano - Via S. Leucio, 277 - 86170 Isernia - Tel. 0865/50145.

● Il tuo CBM 64 ha fatto indigestione di bytes? Per digestivo ti mando lo schema originale del computer a sole 5.000 (comunque lo schema potrà sempre servirti).
Agostino Lubrano - Via S. Leucio, 277 - Isernia - Tel. 0865/50145.

● Vendiamo programmi per Commodore 64 (giochi, work processor, utilities, graphics editor) su cassette Sony-TDK o su dischetti 3M a richiesta. Spediamo su stretto giro di posta in eventuale contrassegno a prezzi irrisori, trattabili per telefono. Disponibilità di font, routine e testi e grafici già fatti. Possibilità di ordinare disegni e testi, noi provvederemo a farli spedire. Garantiamo la massima serietà. Telefonateci ore pasti oppure scriveteci al seguente indirizzo:
Faenzi Marco - Via J.F. Kennedy 5 - Bastia Umbra (PG) - Tel. 075/8002227.

● Posseggo più di 1600 titoli tra utility e giochi per Commodore 64. Ne cito alcuni: Gost'n Goblins, Zorro, Psporboy, Dragons Lair, Arkanoid 1 e 2, Calcio Replay, Boubble Boubble, Rambo, Bruce Lee, The way of the Exploding Fist, 3D Golf, Missione Impossible, Pit Stop 1 e 2, A. Crono al futuro, Ghost Buster, Commando, Popeye, Paperino, Bowling e tantissimi altri. Tra le utility, oltre ai vari Simon's Basic, Kosts painter e Word processor il richiestissimo Spectrum Simulator. Telefonare dalle 20.
Agostino Lubrano - Via S. Leucio 277 - 86170 Isernia - Tel. 0865/50145.

● Hai il CBM 64 in "panne"? Niente paura! Agostino ti dà lo schema del computer per sole L. 5.000 (o preferisci tenerlo fermo?). Telefonami! Annuncio sempre valido (telefonare dalle 20 in poi).
Agostino Lubrano - Via S. Leucio, 277 - Isernia - Tel. 0865/50145.

● Cerco tastiera MSX-2 VG8245 in buono stato in cambio di tastiera MSX VG8020 imballata + manuale MSX-Basic per massimo L. 200.000 trattabili + alcuni videogiochi. Urgente. Ciao.
Mirco Tosatti - Via Montello - Bologna - Tel. 051/412628.

● La Ramsoft vende a prezzi stracciati(!) le ultimissime novità del mercato Spectrum, tra cui: 1943, Pachana, Guerrilla War, Street Fighter, Tiger Road, Pink Panter, Micky Mouse, Virus, Alien Syndrome, Uixen, Match Day 1 e 2, Beyond the ice palace, Starquake 2, Target Renegade, Imposs. Mission 2, Aciton force 2 + i classici come Arkanoid 1 e 2, Cobra Headon, Heels Trantor etc... Richiedere lista per sistemi Spectrum 48/128 + 2, MSX, C64 a:
Gasparri Marco - Via Leoncavallo 31 - 58100 Grosseto - Tel. 0564/412298.

● La Ramsoft presenta le ultime novità per sistemi Spectrum 48 e +2 anche su microdrive e MSX continuamente aggiornate, tra cui: Guerrilla War, Tiger Road, Pacmania, 1943 Street Fighter, Mikey Mouse, Pink Panther, Last Ninja 2, Impossible Mission 2, Marauder, Night Rider, Salamander, Action Force 2 oltre a classici come Arkanoid 1-2, Out Run, Gryzor, Platoon, Vixen, Firefly, Max Headroom, Ikari Warriors, Survivor, Terrames, Bionic Commando, Beyond the ice Palace. In arrivo Rastan, Savage, Six Pack 3, R-Type, Sdi. Disponibili moltissime utilities e pokes. Max serietà.
Luca Bisti - Via Leoncavallo 31 - 58100 Grosseto - Tel. 0564/20251.

● Cerco disperatamente i seguenti giochi: Rastan, Target, Renegade, Calcio con punizioni e rovesciate, Indiana Jones e The Last Ninja ad un prezzo che va da L. 1.000 a L. 5.000. Scambio con Ghost's Goblin, Beach Buggy Simulator, Ercole, Calcio C64 ecc. (tutto per C64).
Gaspare Gucciardi - Via Alba 20 - 91100 Trapani - Tel. 62195.

● Vendo tutte le utility per Spectrum e drive Opus Discovery sono disponibili su disco, complete di manuale di istruzioni (in inglese): Database, Word Processor, Spreadsheet, Desktop Publishing, Business Graphics, Business Software, Grafica Artistica, Linguaggi di programmazione, Copiatori, Utility per drive, Stampante, Multiface. Scrivi o telefona per catalogo e informazioni a:
Malantrucco Carlo - V.le Villa Pamphili 59 - 00152 Roma - Tel. 06/582334.

● Cerco Bubble Bobble, Championship, Wrestling, Stret Fighter, Rocky, Indiana Jones per CBM 64 spesa massima L. 20.000, tutti su cassetta.
Medori Mirko - Via Elpidiense 86 - 63018 Porto S. Elpidio - Tel. 0734/992335.

● Vendiamo per C64 i seguenti giochi su cassetta: R Type, Bombuzal, After Burner, Ik+, Thunder Blade, Bionic, Commando, Op Wolf, Last Ninja 2, Pacmania, Rambo 3 e altri. Bassi prezzi, max serietà. Telefonare ore pasti.
Steath Fighter - Altedo (BO) - Tel. 051/870546.

● Vendo per Commodore 64 circa 20 tipi di calcio tra cui: Football Manager 1 e 2, Match Day 1 e 2, Germania 88, World Cup e i nuovissimi appena arrivati dall5 arrivati dall'Inghilterra: Gary Lineker Soccer , P. Beardsley's Soccer; Emyli Hughs e il nuovissimo! Italia 90 Soccer, il tutto a sole 25.000 lire (spece di spedizione comprese).
Torre Giuseppe - Via Giovanni XXIII 10 - 92010 Joppolo Giancaxio (AG) - Tel. 0922/631252.

● Vendo giochi per Commodore 64 a L. 3.000 l'uno tra cui: Aliens, Magmax, Kung Fu, Green Beret (Cobra Cobra), Commando, Spiderman, Barbarian 2, Cobra, Visitors, Football Manager 2, Tarzanino, E. Huges, Duello barbaro, Out Run, Calcio Mercato, Bruce Lee. Chiedere la lista.

Giovanni Miceli - Via Immordini 24 - 96100 Siracusa - Tel. 0931/757780.

● Questo che stai leggendo è un annuncio sempre valido. Perché? Perché vendo a L. 2.000 giochi che mi arrivano a valanghe ogni mese. Un esempio? (dicembre 88): 0peration Wolf, Pacmania, Cybernoid 2, Microprose, Soccer Overlander, Foxx Fights Back, Power Pyramid's Hot Shot, Psyco-Pigs, UXB, 1943, e moltissimi altri ancora. Se vuoi contattami. Telefona dalle ore 15 alle 19. Ciao!
Massimo Manigrasso - Corso Umberto 96 - 74021 Carosino (Taranto) - Tel. 099/699970.

● Scambio, vendo, compro fantastici giochi per Spectrum 48 K (duplicati). Posseggo: Renegade, Strip Poker, Play it again Sam, Camel Trophy, Gran Premio F1, Calcio, Basket, West Bank, Strip Dice, Shock way Rider, Fantasmi e molti altri. Scambio preferibilmente. Cerco Street Fighter, Target Renegade, Dragon's Lair, Double Dragon. Telefonare ad ore pasti o scrivere a:
Giacomo Salvadore - Via Tracia 4 - 00183 Roma - Tel. 06/7082065.

● Compro le due cassette per Vic 20 a lire 2.000 cadauna.
Ivan Lasagna - Via 24 Maggio 10 - 97015 Modica - Tel. 900568.

● Vendo il programma che trasforma il C64 in Spectrum 48K a L. 4.000 e il programma S.E.U.K. per creare giochi a L. 6.000. Inoltre molti giochi per il C64: Cybernoid 1 e 2, Carnov, Beyond, vari tipi di Olimpiadi, Football Americano, Paperino, Asterix, I Fliston, ecc. a lire 1.500 cad. Massima serietà.
Bindi Marcello - Via dell'Aia, 4 - 53026 Pienza (SI) - Tel. 0578/748597.

● Vendo a L. 4.500 New Special Playgames dal n. 6 al n. 15, Special Program dal n. 36 al n. 48 esclusi i numeri 38-43-44. Il prezzo è relativo ad una cassetta più spece di spedizione. Cerco anche il programma che permetta allo Spectrum di caricare tutti i giochi del CBM 64 su cassetta. Vendo per Spectrum i Rastan Bubble Bobble originali con istruzioni.
Formaggio Sergio - Via Volta 201 - 20030 Senago (MI) - Tel. 02/99050991.

● T.U.G.S. V/D compra e vende giochi per lo Spectrum, compra o cambia Airraid di New Special Playgames n. 8 causa perdita cassetta. Telefona solo a Catania.
Domenico T. - Via Napoli 69 - 95100 Catania - Tel. 329782.

● TUGS V/D compra/vende programmi di tutte le marche prediligendo l'Ultimate Play the Game, naturalmente per lo Spectrum. TUGS V/D cerca il programma che trasforma lo Spectrum in CBM (e altri). Telefonare, solo Catania.
Valerio - Via Napoli 69 - 95100 Catania - Tel. 329782.

● Cerco disperatamente il programma di "Mexico '86" (se è uscito) per Spectrum 128K + 2. Fatemi un prezzo basso. Telefonare dalle ore 13 alle ore 14, o dalle ore 20 alle ore 20.30.
Roberto Caccin - Via Emilia 9/4 - 30175 Mestre - Tel. 911244.

● Vendo Commodore 128, drive 1570, stampante MPS 1000, adattatore telematico 6499, registratore 1530, oltre 200 programmi, solo zona Milano a sole L. 1.200.000, acquistabili anche separatamente. Il tutto in perfetto stato, max serietà. Telefonare ore pasti.
Alessandro Petazzi - Via A. Cecchi 9/3 - 20146 Milano - Tel. 4989830.

● Ragazzi, favoloso! Vendo giochi appena arrivati tra cui sono: Rambo 3, Batman, Bionic Commando. Notate bene la duplicazione che avrete voi verrà duplicata su quella originale, per cui ci sono tutti gli schermi. Cerco Floppy Disk a lire 50.000 usato. Telefonare dalle 18 in poi.
Frattone Donato - Via G. Marconi 13 - 46023 Gonzaga (MN) - Tel. 0376/588470.

● Io cerco la cassetta per il Commodore 64 con il gioco di nome "Gosts'n' Goblins".
Andrea Moretti - Via Civenna 2 - Roma - Tel. 3009219.

● Vendo giochi per C64 su unica cassetta, sono i seguenti: 1942, Rambo 2, Supergripeline, Pac Land, Ghostbusters e tanti altri. Telefonare ore pasti.
Graziano Massuto - Via Empedocle 40 - Favara (AG) - Tel. 0922/33772.

● Compro giochi su unica cassetta per C64 a L. 1.000 cadauna, sono i seguenti: Mask, Gl-Kal, Enduro racer, Mario Bros (che sia l'originale), Commando 2-3, Mag Max, Hunter, Frankie Goes to Hollywood, Cambial scaol.
Graziano Massuto - Via Empedocle 40 - Favara (AG) - Tel. 0922/33772.

● La Computer Software vi offre tutti i giochi che volete a prezzi unici, da L. 500 a un massimo di 2.500. Si danno anche cassette piene a L. 20.000. Per le spese di spedizione ci penciamo noi con un ordine minimo di L. 7.000. Affrettatevi, perché è un affare!
Antonio Bruno - Via San Severo - 71100 Foggia - Tel. 46548.

● Vorrei comprare Wonder Boy 1-2 e Dragon's Lair, solo su cassetta.
Davide Peletti-Coda - Via della Repubblica 12 - Milano - Tel. 90686716.

● Compro per Commodore 64 i seguenti programmi: Gost'n Goblin, Visitors, il programma che cambia il C64 in ZX Spectrum, Dragons Lair 1-2, Bubble Babble, Goal, Brus Lii, Cung-Fu, Pit Stop 2, Pac Land, Popeye, Westling, West, Impossible Mission, Winter Game, Out Run, Carent Berret.
Dario Manganaro - Via Agucchi 173a - 40131 Bologna - Tel. 6342070.

● Vendo e cerco: cerco Dragon Lair, Double Dragon, Championship Cuf 1-2-3, World Game, Guerrilla, Wonder Boy 1 e 2, e porno games. Pago bene (massimo L. 5.000). Urgente, bastardi!
Alberto Polp - Via Rámpazzini 42 - 26013 Crema (CR) - Tel. 0373/30508.

● Vendo stupendi giochi per C64 come questi: Batman, Pac-Land, 1943, Winter Games, California Games, Road Blaster, Thunder Blander, Impossible Mission 2, Cobra, Street Fighter e molti altri al prezzo di L. 2.500. Telefonare dalle 13.30 alle 20.30.
Gianluca Sirotti - Via Carlo Martini 16 - 26013 Crema (CR) - Tel. 0373/31238.

● Il nuovo "Sin Club" ti consente con sole L. 10. 000 annue d'iscrizione, che danno diritto ad un omaggio, di accedere a prezzi modici ai migliori programmi per Spectrum 48 e 128 K. Arrivi settimanali dall'Inghilterra. Novità di novembre 1988: Last Ninja 2, Guerrilla War, Vindicator, Typhoon, Strip Poker 2 Plus, Track suit Manager, Cybernoid 2, Fernandez Must Die, 19 Part one

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di NEW SPECIAL PLAYGAMES presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

NEW SPECIAL PLAYGAMES N. 18

VENDO | COMPRO | CERCO | TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____ Indirizzo _____

Città _____ C.A.P. _____ Tel. _____ Età _____

NEW SPECIAL PLAYGAMES

20 GIOCHI

MENSILE - N. 18

CBM 64

Sannicandro (FG) - Tel. 0882/672280.

● Scambio, vendo, compro fantastici giochi su cassetta per ZX Spectrum 48 K. Ho 200 programmi, tra cui: Renegade, Attila 1 e 2, Camel Trophy, Calcio, Strip Poker, Chess, Nomad. I prezzi vanno da L. 500 a L. 2.000 (più cassetta e spedizione). Cerco, compro Street Fighter, Double Dragon, Dragon's Lair, Target Renegade.
Giacomo Salvatore - Via Tracia 4 - Roma - Tel. 06/7082065.

● Ehi tu! Sì dico a te! La Metalsoftware vende i migliori games per C64. Telefonate subito, i prezzi sono ottimi.
Metalsoftware - Genova - Tel. 010/635381 o 691611 (è meglio ore pasti).

● Ehi amico, se vuoi dei giochi da sballo contatta la Metalsoftware. Abbiamo più di 1500 giochi tra i migliori.
Metalsoftware - Genova - Tel. 010/691611 oppure 635381.

● Compro computer Commodore 64, disk drive, registratore ecc.
Maurizio Bua - Via M. Capra 57 - 94014 Nicosia (EN) - Tel. 0935/638179.

● Vendo a lire 1.000 tutti i migliori giochi del mondo tra cui: Wonder Woman, Pac Land, Calcio con punizioni e rigori, Rambo, Commando, Zombie 2, World Games e tutti i tipi di Olimpiadi. Telefonare ore pasti.
Domenico Spinelli - Vico Pizzica 5 - Brindisi - Tel. 0831/224550.

● È nato il nuovo Club CBM 64. Abbiamo le ultime novità come: Guerrilla War, Thunder Blade, Tiger Road, Rolecop, Ofter Buener, R-Type, Operation Wolf, Barbarian 2, Salamander. Il prezzo sarà dalle 1.000 alle 2.000. Telefonare ore pasti.
Rocca Stefano - Via del Lagaccio 40a/29 - Genova - Tel. 010/230501.

● Scambio, vendo, compro giochi su cassetta per Spectrum 48 K. Ho tutti i giochi d'azzardo e di carte, tra cui: Poker, Strip Dice, Strip Poker, Yatzee.. Ultime novità: Camel Trophy, Calcio, West Bank, Renegade, Shockway Rider... Cerco Dragon's Lair, Street Fighter.
Giacomo Salvadore - Via Tracia 4 - Roma - Tel. 06/7082065.

● Io cerco la cassetta per il Commodore 64 di nome "Investigation".
Andrea Moretti - Via Civenna 2 - Roma - Tel. 3009219.

SPECTRUM 48K

NEW SPECIAL PLAYGAMES

NEW SPECIAL PLAYGAMES

NEW SPECIAL PLAYGAMES

Giovanni Miceli - Via Immordini 24 - 96100 Siracusa - Tel. 0931/757780.

● Questo che stai leggendo è un annuncio sempre valido. Perché? Perché vendo a L. 2.000 giochi che mi arrivano a valanghe ogni mese. Un esempio? (dicembre 88): 0peration Wolf, Pacmania, Cybernoid 2, Microprose, Soccer Overlander, Foxx Fights Back, Power Pyramid's Hot Shot, Psyco-Pigs, UXB, 1943, e moltissimi altri ancora. Se vuoi contattami. Telefona dalle ore 15 alle 19. Ciao!
Massimo Manigrasso - Corso Umberto 96 - 74021 Carosino (Taranto) - Tel. 099/699970.

● Scambio, vendo, compro fantastici giochi per Spectrum 48 K (duplicati). Posseggo: Renegade, Strip Poker, Play it again Sam, Camel Trophy, Gran Premio F1, Calcio, Basket, West Bank, Strip Dice, Shock way Rider, Fantasmi e molti altri. Scambio preferibilmente. Cerco Street Fighter, Target Renegade, Dragon's Lair, Double Dragon. Telefonare ad ore pasti o scrivere a:
Giacomo Salvadore - Via Tracia 4 - 00183 Roma - Tel. 06/7082065.

● Compro le due cassette per Vic 20 a lire 2.000 cadauna.
Ivan Lasagna - Via 24 Maggio 10 - 97015 Modica - Tel. 900568.

● Vendo il programma che trasforma il C64 in Spectrum 48K a L. 4.000 e il programma S.E.U.K. per creare giochi a L. 6.000. Inoltre molti giochi per il C64: Cybernoid 1 e 2, Carnov, Beyond, vari tipi di Olimpiadi, Football Americano, Paperino, Asterix, I Fliston, ecc. a lire 1.500 cad. Massima serietà.
Bindi Marcello - Via dell'Aia, 4 - 53026 Pienza (SI) - Tel. 0578/748597.

● Vendo a L. 4.500 New Special Playgames dal n. 6 al n. 15, Special Program dal n. 36 al n. 48 esclusi i numeri 38-43-44. Il prezzo è relativo ad una cassetta più spece di spedizione. Cerco anche il programma che permetta allo Spectrum di caricare tutti i giochi del CBM 64 su cassetta. Vendo per Spectrum i Bastan Bubble Bobble originali con
Formag

Spectrum, compra o cambia Airraid di New Special Playgames n. 8 causa perdita cassetta. Telefona solo a Catania.
Domenico T. - Via Napoli 69 - 95100 Catania - Tel. 329782.

● TUGS V/D compra/vende programmi di tutte le marche prediligendo l'Ultimate Play the Game, naturalmente per lo Spectrum. TUGS V/D cerca il programma che trasforma lo Spectrum in CBM (e altri). Telefonare, solo Catania.
Valerio - Via Napoli 69 - 95100 Catania - Tel. 329782.

● Cerco disperatamente il programma di "Mexico '86" (se è uscito) per Spectrum 128K + 2. Fatemi un prezzo basso. Telefonare dalle ore 13 alle ore 14, o dalle ore 20 alle ore 20.30.
Roberto Caccin - Via Emilia 9/4 - 30175 Mestre - Tel. 911244.

● Vendo Commodore 128, drive 1570, stampante MPS 1000, adattatore telematico 6499, registratore 1530, oltre 200 programmi, solo zona Milano a sole L. 1.200.000, acquistabili anche separatamente. Il tutto in perfetto stato, max serietà. Telefonare ore pasti.
Alessandro Petazzi - Via A. Cecchi 9/3 - 20146 Milano - Tel. 4989830.

● Ragazzi, favoloso! Vendo giochi appena arrivati tra cui sono: Rambo 3, Batman, Bionic Commando. Notate bene la duplicazione che avrete voi verrà duplicata su quella originale, per cui ci sono tutti gli schermi. Cerco Floppy Disk a lire 50.000 usato. Telefonare dalle 18 in poi.
Frattone Donato - Via G. Marconi 13 - 46023 Gonzaga (MN) - Tel. 0376/588470.

● Io cerco la cassetta per il Commodore 64 con il gioco di nome "Gosts'n' Goblins".
Andrea Moretti - Via Civenna 2 - Roma - Tel. 3009219.

● Vendo giochi per C64 su unica cassetta, sono i seguenti: 1942, Rambo 2, Supergripeline, Pac Land, Ghostbusters e tanti altri. Telefonare ore pasti.
Graziano Massuto - Via Empedocle 40 - Favara (AG) - Tel. 0922/33772.

Commando 2-3, Mag Max, Hunter, Frankie Goes to Hollywood, Cambial scaol.

● La Computer Software vi offre tutti i giochi che volete a prezzi unici, da L. 500 a un massimo di 2.500. Si danno anche cassette piene a L. 20.000. Per le spese di spedizione ci penciamo noi con un ordine minimo di L. 7.000. Affrettatevi, perché è un affare!
Antonio Bruno - Via San Severo - 71100 Foggia - Tel. 46548.

● Vorrei comprare Wonder Boy 1-2 e Dragon's Lair, solo su cassetta.
Davide Peletti-Coda - Via della Repubblica 12 - Milano - Tel. 90686716.

● Compro per Commodore 64 i seguenti programmi: Gost'n Goblin, Visitors, il programma che cambia il C64 in ZX Spectrum, Dragons Lair 1-2, Bubble Babble, Goal, Brus Lii, Cung-Fu, Pit Stop 2, Pac Land, Popeye, Westling, West, Impossible Mission, Winter Game, Out Run, Carent Berret.
Dario Manganaro - Via Agucchi 173a - 40131 Bologna - Tel. 6342070.

● Vendo e cerco: cerco Dragon Lair, Double Dragon, Championship Cuf 1-2-3, World Game, Guerrilla, Wonder Boy 1 e 2, e porno games. Pago bene (massimo L. 5.000). Urgente, bastardi!
Alberto Polp - Via Rampazzini 42 - 26013 Crema (CR) - Tel. 0373/30508.

● Vendo stupendi giochi per C64 come questi: Batman, Pac-Land, 1943, Winter Games, California Games, Road Blaster, Thunder Blander, Impossible Mission 2, Cobra, Street Fighter e molti altri al prezzo di L. 2.500. Telefonare dalle 13.30 alle 20.30.
Gianluca Sirotti - Via Carlo Martini 16 - 26013 Crema (CR) - Tel. 0373/31238.

● Il nuovo "Sin Club" ti consente con sole L. 10. 000 annue d'iscrizione, che danno diritto ad un omaggio, di accedere a prezzi modici ai mi-

PERSONALIZZA LA TUA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
1 FUTURE MOTO	□□□
2 WAR HAMMER	□□□
3 TERMINATOR	□□□
4 DEFENDA	□□□
5 DARDI	□□□
6 TURNER	□□□
7 PLATFORM	□□□
8 SUB HUNTER	□□□
9 CREEP HOUSE	□□□
10 MONSTER	□□□

LATO B / SPECTRUM 48K

	COUNTER
1 AFRODITE	□□□
2 SPECTRUM S.O.S.	□□□
3 ROBOCOP	□□□
4 SNAPES	□□□
5 MINGY	□□□
6 BREAK BALL	□□□
7 THE BIG ESCAPE	□□□
8 CAPITAN KIRK	□□□
9 GET HARD	□□□
0 DUCK LAND	□□□

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____ N. _____

CITTÀ _____

ANNOTAZIONI _____